

COMPUTER

4. 1. årgang, november 89
Kr. 29,50, incl. moms

ACTION

Afsløring:
**EN CRACKERS
BEKENDELSER!**

Stort interview:
**HVAD MENER
PIGER OM
COMPUTERE?**

HIT:

XENON II

HOLLYWOOD

SPILLENES PARADIS!

Kæmpe reportage fra PC-showet

HIT:

SHADOW OF THE BEAST

*Lær hvordan onde ånder prøver at
nå os gennem vores computere!*

DANMARKS STØRSTE SPIL-MAGASIN

COMPUTER ACTION



Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Søren Bang Hansen

Medarbejdere:
Jakob Sloth
Lars Jørgensen
Christian Sparrevohn
Peter Normann
Rasmus Bertelsen
Mel Croucher (England)

Tegninger:
Jesper Laugesen
Peter Hvidtved
Brian Lassen, m.fl.

Redaktion:
Computer ACTION
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf: 33 912833
Fax: 33 910121
Glo: 9 40 60 77

Produktion:
InSats
Niels Ingemann
Grafisk Design
Partner Repro
Aalborg Stiftsbogtrykkeri A/S
Skovs Bogbinderi

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Annoncer
Dansk Selektiv Presse
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf: 33 113283

ABONNEMENT:
Yvonne Pedersen
Tlf: 33 912833

Computer ACTION er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed, eller noget enkelt computermærke.

Hvis du har kritik eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler til CA, hører vi gerne fra dig.

Vi henleder løbende opmærksomheden på læsespalterne MailBox, Apropos, Action Tips og Læsermærked. CA er også DIT blad. Brug det!

VISION BLIVER TIL VIRKELIGHED!

Hjemmecomputeren har for alvor vundet indpas i de danske hjem. Det viser en ny undersøgelse fra Socialforsknings-instituttet, hvor man har udspurgt 1000 7-15 årige skolebørn om deres dagligdag. Resultatet er mildt sagt overraskende: Halvdelen af alle landets 14-15 årige drenge har deres egen hjemmecomputer. Her står der altså en computer i hvert andet drengeværelse! Undersøgelsen stopper som sagt ved de 15 år, så det er slet ikke umuligt, at computeren er endnu mere udbredt i de ældre aldersgrupper.

Hvad der i går var en vild fremtidsvision, er altså idag en dokumenteret kendsgerning: Computeren er blevet en integreret del af dagligdagen, på linje med TV-apparatet og telefonen. Commodore 64, Amiga, PC... alle disse vidunderlige maskiner er lige så stille gået hen og blevet hvermandseje.

Vi entusiasaster kan glæde os over, at vores hobby idag er en af de hurtigst voksende sektorer indenfor underholdnings-industrien. Flere og flere får øjnene op for computerens utrolige potentiale for avanceret underholdning. Computer ACTION følger denne spændende udvikling ind i halvfemserne. Så hold godt fast... det er nu vi letter!



10 EN CRACKERS BEKENDelser

En anonym ex-pirat skriver om, hvordan crackerne arbejder. Læs hans spændende beretning om den elektroniske underverden. Kun i Computer ACTION!

18 SPØGELSER I MASKI-NEN

Tror du på spøgelser? Hvis ikke, så prøv engang at læse denne artikel, hvor Mel Croucher dykker ned i en række af uforklarlige og

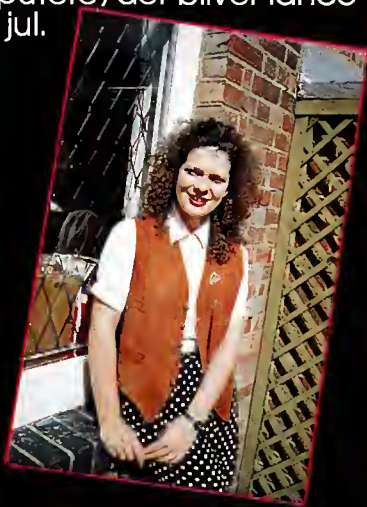




overnaturlige hændelser. Hjemsoegte computere, sataniske sammensvaergelser og moerke forbandelser. Dit forhold til din computer vil aldrig blive det samme efter dette...

14 SPILLENES PARADIS

Vores udsendte bringer dig en fyldig reportage om aarets største spillbegivenhed - PC Showet. Laes alt om de mange spaendende spil og nye computere, der bliver lanceret til jul.



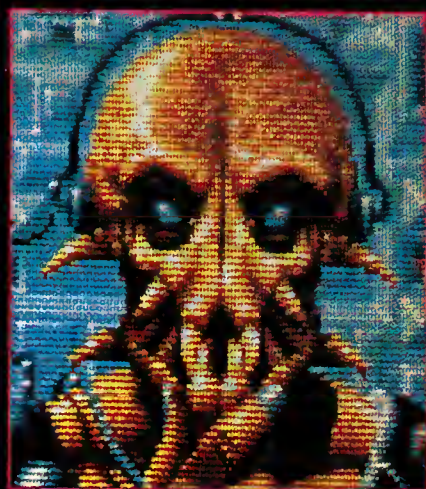
34 GIRLS, GIRLS, GIRLS!

Hvorfor er computerverdenen sa mandsdomineret? Hvad mener piger om computere? Vi interviewer piger i alle aldre, og praever at finde "den lille forskel", der udelukker dem fra computerens glaeder.

26 COMPUTER STORTEST

Overvejer du at skifte din gamle computer ud med en ny? Er du i tvivl om, hvad der skal sta oeverst pa oenskesedlen? Hvilken computer er den bedste for lige netop DIG? Denne artikel giver dig svaret.

SPIL



37 ACTION TEST

Vores beroeamte spilanmeldelser er tilbage i fin form. I denne maaned kan du bl.a. laese om det bedste skydespil til Amiga nogensinde, det laenge ventede Greenpeace-spil + meget, meget mere!

30 THE MAGIC ONE

Danmarks største fantasysektion praesenterer den komplette loesning til Deja Vu. Og sa er der selvfølgelig masser af tips og laeserbrev. Plus: (scoop scoop!) Trolmanden afslører sin sande identitet!

48 ACTION TIPS

Danmarks smarteste snydehjerne er taet pakket med potente tips og tarvelige tricks til alle de nye spil. Hvis du tager dine spil seriøst, sa er disse sider et "must". De kan betyde forskellen pa liv og død!

ACTION TEST - INDEX

Buffalo Bill	40
Castle Warrior	41
F15 Strike Eagle	46
Gemini Wing	43
Ninja Commando	46
Passing Shot	46
Rainbow Warrior	42
Shadow of the Beast	38
Virus	44
Xenon II	44

RUBRIKKER

4 NEWSDESK

Danmarks rappeste nyhedsredaktion er pa pletten med flere eksklusive historier fra den internationale computer-verden. Laes alt om morgendagens underholdning.

22 MAILBOX

Bølgerne gaar højt i CA's uensurerede laeser-brevkasse. Denne gang med flere breve end nogensinde!

52 LÆSERMARKED

Vores store laesermarked er DIN genvej til billigt hardware, billige spil, gode kontakter, brugerklubber, spil-hjaelp og meget mere. Og sa er det GRATIS!

54 APROPOS

Niels M. Andersen fra SUS siger: Stop pirat-kopieringen! Laes hans argumenter i denne maanedes Apropos.

News desk



Spil med din PC!

Sådan lyder Electronic Art's opfordring til de tusindvis af forretningsfolk, som har en IBM-kompatibel computer stående hjemme eller på kantaret. Stadig flere får øjnene op for, at PC'eren faktisk KAN bruges til andet end kedelige regneark. Der går ikke en uge, uden at meddelelser om nye PC-spil lander på nyhedsredaktionens skrivebord, og Electronic Arts er nok det softwarehus, der satser mest på PC'eren.

Budokan: The Martial Spirit er det seneste eksempel på denne trend. Sam den orientalske titel antyder, er Budokan et kampspil. Men det er langt mere avanceret end de gængse spil indenfor karategenren. Budokan giver dig nemlig valget mellem hele fire kamp-farmer: Karate, Kendo, Bo og Nunchaku. I hver kamp-part har du mere end 25 autentiske manøvrer at holde styr på, så dette er ikke et spil, man "bare lige sætter sig ned og spiller". Electronic Arts lover detaljeret grafik og flydende animation. Programmet understøtter bl.a. EGA, MCGA og VGA grafik, samt Adlib, Roland MT-32 og CMS på lyd-

siden. Den perfekte julegave til travle forretningsfolk, der drømmer om at skifte slipset ud med et sart bælte.

Populous er en titel, der er omgærdet med respekt og beundring blandt alle rettroende spil-entusiaster, og lige nu er der en PC-version på vej. Alle kender dette spil, men til ære for de læsere, som har tilbragt de sidste 5 måneder på Betelgeuze, bringer vi her en kort introduktion til det, som mange allerede har udnævnt til "Årets spil - 1989".

Populous er et spil om to nationer - en god og en ond. Som Gud for den ene nation, er det spillerens opgave at hjælpe sit folk, så det udvikler sig og erobrere nye landområder. Samtidig skal du selvfølgelig gøre livet surt for indbyggerne i den anden lejr. Du kan f.eks. sende dine soldater ud på ødelæggelses-missioner i fjendens byer, og hvis det ikke er nok, så er det jo altid rart at have et par vulkaner, oversvømmelser og jordskælv i baghånden. PC-versionen understøtter Hercules, CGA, EGA og VGA + en masse lydudvidelser, som der ikke er plads til at apremse her. Nu kan også PC-ejerne få et indblik i, hvordan det er at være Gud (It's a dirty job, but somebody's got to do it!).

Gigante- rens kamp

FASA er et firma, som mange af jer sikkert kender fra ralle-spillenes verden. Men nu har firmaet udviklet en helt ny form for arcade-underholdning, der tager udgangspunkt i deres velkendte "Battletech" miljø (en fantasiverden med gigantiske kamprobatter). I et meget ambitiøst og storstilet projekt har det amerikanske firma udviklet et system, der er totalt anderledes end de arcade-maskiner, vi kender idag.

Du vader ned til det nærmeste "Battletech center". Bygningen bliver i sig selv en meget speciel oplevelse - den ligner mest af alt kulisserne fra en science-fiction film. Rundt omkring er der placeret grupper af arcade-kabinetter, som er forbundet indbyrdes. Du kæmper altså ikke mod computeren, men mod andre spillere. De seneste oplysninger går på, at hvert system vil bestå af 8 sammenkoblede maskiner, hvor spillerne er for-

delt på to hold, der så skal kæmpe mod hinanden.

Selve "cackpittet" er også noget ud over det sædvanlige. Der er to skærm-billeder, to styrepinde, statuspaneler overalt (også i loftet), pedaler i gulvet, gas-kontrol, samt et komplet radio-system, så spillerne kan kommunikere med hinanden. Grafikken er et kapitel for sig med 200 realtids-animerede 3D objekter og 64.000 farver på skærmen af gangen.

Systemet er ikke begrænset til kun at køre eet spil. Nye scenarier er under udvikling, og det er ikke rabatter altsammen. For eksempel arbejdes der på et action-fyldt rumspil i bedste "Star Wars" stil. Et spil varer omkring 30 minutter, og man betaler ca. 50 kroner for at være med.

FASA regner med, at de første Battletech centre vil skyde op i USA og Canada i 1990. Det er selvsagt dyrt isenkram, der her er tale om, så systemet kommer nok ikke til Danmark lige med det første. Men NÅR det kommer, er CA's test-team at finde forrest i køen. Stol trygt på det!



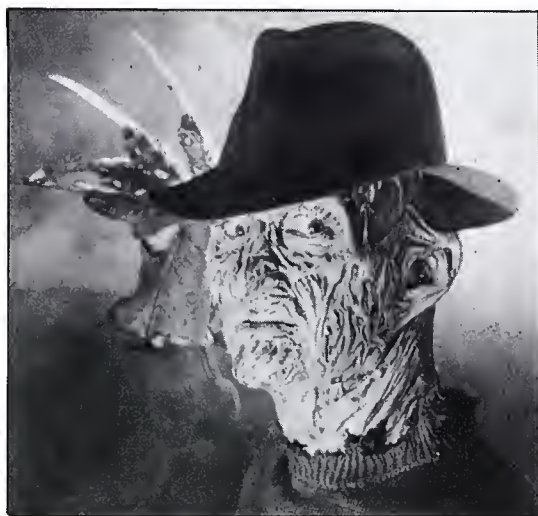
100% realisme?

Det lyder som ren utopi, men nu er der kommet en ny teknik, som bringer os mange skridt nærmere det, som man i mange år har betragtet som science fiction. Hvad ævler vi om? Det ultimative spil, såmænd.

Spillet, der er så realistisk, at det er umuligt at skelne fra virkeligheden. Og nu er det altså en realitet - næsten da. Systemet, der er udviklet af det engelske firma Autadesk Inc., går under navnet "Cyberspa-

ce". Det giver dig mulighed for at forsvinde ind i en 3-dimensionel verden, som kun eksisterer inde i computeren. Det hele er bygget op omkring et stykke avanceret grafik-software. Hardwaren består af to dele - en brille og en handske, som tilsammen giver dig illusionen af, at du faktisk befinder dig midt i skærm-billedet!





Flere film-licenser

Der findes snart ikke den film, som ikke er blevet lavet som computerspil, og der er ingen tegn på at denne tendens holder op snarere tværtimod. Her er et udsnit af, hvad du kan vente dig af de næste måneder - i biffen og hjemme på 'puteren: **Nightbreed** er titlen på Clive "Hellraiser" Barkers næste horror-film, men det er sjovt nok også titlen på et kommende Ocean spil. Filmen skulle rumme nogle af de mest overbevisende special-effects uhyrer, verden endnu har set. Mon det samme bliver tilfældet med spillet?

Og nu vi taler om gysere, så er **Nightmare on Elm Street** også godt på vej til at indtage din computer. Filmen, hvis danske titel er "Morderisk Mareridt", handler om en gut ved navn Freddy, som optræder i folks mareridt på en



MEGET blodig facon. Af en eller anden mystisk grund har filmene (der er lavet 5 i rækken, hvilket vel i sig selv siger en del om "kvaliteten"...), opnået kult-status blandt mange horror-freaks. Spillet bliver programmeret af holdet bag "Forgotten Worlds", så forhåbentlig bliver spillet bedre end filmen.

Undervands-film er "in" for tiden. Mange af jer har sikkert set Leviathan (og fortrudt det igen!), men det er **Abyss**, som Activision nu har købt rettighederne til. **Die Hard** er en anden stor film-licens fra samme softwarehus. Spillet over den, efterhånden ret gamle, Bruce Willis film, har ladet vente længe på sig, men nu lader det til, at programmet endelig er ved at være færdigt. Den kendte tegneserie "2000AD" med bl.a. **Rogue Trooper** bliver snart lavet som computerspil. Det er Krysallis, der har købt spilrettighederne, og spillet skulle blive en mellemting mellem rollespil

og action. Da Krysallis købte rettighederne til tegneserien, anede de ikke, at den også bliver lavet som film. Det kan man da kalde en glædelig overraskelse - for Krysallis, altså.

The Edge er nok mest kendt for en noget anderledes tegneserie-licens, nemlig Garfield-spillene. Men nu har firmaet lavet en aftale med Marvel Comics, og den giver det engelske softwarehus ret til at udgive et spil over den nye **Punisher** film, som har Dolph Lundgren i hovedrollen.

Men det er ikke kun nye film, der er rift om. Tynesoft har netop annonceret et spil over den klassiske **Beverly Hills Cop**, som efter manges mening er den bedste Eddie Murphy film til dato. Filmen huskes nok mest for Eddie Murphy's sjofle sprog-brug, og man pørger sig selv, hvordan Tynesoft har tænkt sig at oversætte den slags til et computerspil...

Spil med skud i

Lyspistoler til computerspil er ikke nogen ny ide. Både Sega og Nintendo har udviklet pistoler til deres konsoller, og Actionware har sågar udviklet en pistol specielt til Amigaen. Men hvad med 64'eren?

Det kommer nu, for det engelske firma Cheetah har nemlig udviklet en helt ny pistol, som bl.a. kan sluffes til 64'eren. Pistolen bliver solgt sammen med 6 spil, som er specielt designet til formålet.

Det er Codemasters, der står bag programmeringen, hvilket ikke lover alt for godt for kvaliteten. Til gengæld er de meget varierede; der er alt lige fra kampfly simulatorer til western-spil. Prisen er endnu ukendt.



Nyt fra Micro-prose

Microprose's grundlægger, major "wild" Bill Stealey, udtaler i et brev til den internationale computer-presse, at Microprose nu er klar til "det mest aggressive markedsfremstød i firmaets 3-årige historie." Inden årets udgang har det store firma (5 spil-labels!) tænkt sig at udgive hele 18 forskellige titler. Her et hurtigt udpluk:

M1 Tank Platoon er en drøn-avanceret tank simulator - et af den slags spil, som vi forventer at se fra Microprose. Kampvognen er vel efterhånd-

den også det eneste fartøj, de ikke allerede har lavet en simulation over! I spillet skal du, som tank-fører, samarbejde med andre militære enheder såsom infanteri, artilleri, helikoptere osv. Programmet kommer i første omgang til PC, men umiddelbart derefter følger versioner til Amiga og ST. **Tower of Babel** bliver udgivet af Micro Status til Amiga og ST. Spillet er et ret kompliceret "puzzle" spil, og det ser ud til at blive meget originalt. Hvis du var vild med Sentinel, så er det her sikkert noget for dig!

Star Lord er programmeret af Mike Singleton, som veteranerne indenfor spil-verdenen sikkert husker fra "Lords of Midnight" spillene. Det ser ud til at blive ekstremt kompliceret. Star Lord er et strategispil,



hvor op til 16 spillere kæmper om magten over et univers med flere tusinde planeter. Så nu ved du, hvad du skal bruge de lange, mørke vinteraftener til... **UMS II** (udgivet af Rainbird) er naturligvis fortsættelsen til den meget roste "Universal Military Simulator". Spillet betegnes som det ultimative indenfor krigsspil.

Endelig er der **Survivor**, som vi først omtalte allerede i CA1. Spillet udgives af Micro Status, og det går i korte træk ud på at overleve en atom-krig. Men hvis du (som os!) havde ventet et barskt og atmosfærisk spil om krigens rædsler, så bliver du nok skuffet. Survivor er nemlig udført som et brætspil, hvor du styrer nogle "politikere" rundt på en hexagonal spilleplade.

SODAN afslører: Sådan laver du et verdenshit!



"COMputer"
- for dig
og din
Commodore.

"COMputer" - månedsmagasinet for dig der har tjek på sagerne, har i denne måned MEGA-nummeret. Her kan du bygge din egen Billed-Digitizer, lære at lave Vektor-grafik, 64'ere demos, og læse den spændende artikel af Søren Grønbech. Sådan laver du et verdenshit! Derudover superrutiner til 1541 ejere. Sådan laver du flere PENGGE på din Commodore, foruden tonsvis af nyheder og stortests af følgende spilnyheder:

★ Dominator ★ Wheel of Fortune ★ RVF Honda ★ F16 Combat Pilot ★ Xenon II ★ Passing Shot ★ Sidst med ikke mindst Indiana Jones, and the last Crusade.

DON'T MISS!

"COMputer" - DIT Commodore månedsmagasin. I din kiosk idag!

News desk

Fodbold på skærmen

Hvis du interesserer dig for britisk fodbold, så har du sikkert hørt om Kenny Dalglish. Englænderne er i hvert fald vilde med det skotske fodbold-talent, og nu skal ovenikøbet til at være skærmtrøld. Det nye softwarehus Impressions har

nemlig købt rettighederne til at bruge hans navn i forbindelse med en række forskellige fodbold-spil.

Det første - Kenny Dalglish Soccer Manager - har været ude i nogle måneder, og er angiveligt blevet en stor salgs-succes. I spillet starter du som manager for et 4. divisions hold, som du selvfølgelig skal prøve at føre op til 1. division. Senere på året følger **Kenny Dalglish Soccer Match**, som bliver et rent action-spil.



Sejle op ad ååååe- en...

Det var en solrig sensommerdag, at CA's udsendte medarbejder var på spiontogt i Københavns Tivoli. Vi havde af anonyme kilder fået et tip om, at hele den skandinaviske Commodore-koncern skulle afholde et tophemmeligt møde her i hovedstadens hjerte på netop denne dag. Da vores medarbejder mødte op, bemærkede han da også en række suspekt udseende

personer, der alle var iført sweatshirts med det velkendte Commodore-logo.

Men CA's udsendte var ikke et øjeblik i tvivl. Efter personernes tilstand at dømme, måtte der være tale om et sindrigt komplot, hvor forklædte Atari-folk forsøgte at trække Commodores gode navn ned i skidtet. Og dog...

Fedt mand!

Body Slimmer er navnet på et nyt program fra det danske firma Soft-Ice. Hvis du har en Commodore 64, en diskettestation og en printer, lover Soft-Ice, at dette program kan nedsætte dit daglige kalorieforbrug med ca. 50%, hvis du vel at mærke ikke spiser andet, end det programmet giver dig lov til. Firmaet lancerer programmet som den perfekte gave til mødre, der gerne vil af med "baderingen". Body Slimmer koster 45 kroner, og overvægtige læsere (eller børn af overvægtige mødre!) kan høre mere på tlf. 75 175465.

Anco prøver igen

Dette softwarehus var forholdsvis ukendt, indtil de pludselig chokerede os allesammen med "Kick Off" - verdens bedste fodboldspil. Den pludselige succes har givet det lille softwarehus blod på tanden, og det bliver spændende at se, om de kommende spil kan leve op til forventningerne.

Det er blevet meget populært med "tillægs-moduler" til populære spil, og nu har Anco annonceret **Kick Off Expansion** - en udvidelse til Kick Off, som forbedrer spillet på flere punkter. **Player Manager** står der på banderne i Kick Off, og det er titlen på firmaets næste fodboldspil. Som navnet vist antyder, er det et strategisk manager-spil i bedste "Football Manager" tradition.

Rally Cross har intet med fodbold at gøre. I hvert fald ikke, hvis man skal dømme efter den demo-version, som Anco har sendt os. Demoen viser et simelt racerspil, hvor 4 biler kører om kap på en bane, der ses oppefra. Grafikken er ret simpel, selvom der er et par originale detaljer. Om natten kører bilerne f.eks. ind i pit'en for at få lygter monteret. Der er 6 forskellige baner, men gameplayet virker lidt forældet.



Vidste du...

- At CA-redaktionen til dagligt hærges af et blodtørstigt monster med skarpe kløer og hvide, selvløsende øjne! At Peter Normann, efter at have figureret på forsiden af CA2, ikke kan færdes offentligt uden at blive antastet af tilfældige forbipasserende, der vil høre, hvordan det går med hans ambition om at "eje Universet".



At Søren Grønbech's personlige highscore i Datastorm er 767.450 points (han er nået til level 40).

At Christian Sparrevohn (også kendt som "puslingen") aldrig spiller på arcade-maskiner, fordi han ikke kan nå op til hullet, hvor mønterne skal smides ind.

At samme Christian for nogle år siden drev en uskyldig ældre dame til vanvid med en usædvanlig ondsindet form for telefonsjov: "Jeg sagde bare til hende, at jeg var fra telefon-væsenet, og at hun for Guds skyld ikke måtte benytte telefonen resten af dagen, da dette kunne ødelægge udstyr til flere millioner kroner. Så snart hun havde lagt røret på, morede jeg mig resten af eftermiddagen med at ringe hende op gang på gang...." (og så siger de, at crackernes gangstermetoder er grove!, Red).

News desk

CD-spil til C64

Det tyske spilfirma Rainbow Arts har fået noget så sjældent som en god og original ide! De har nemlig udgivet en kompilation med 10 klassiske spil til 64'eren - på Compact Disc! Med i pakningen følger et interface, så du kan slutte din 64'er til en hvilken som helst CD player. Det tager cirka 30 sekunder at load et spil ind på den måde.

Det er virkelig en impone-

rende samling af store, gamle klassikere, som Rainbow Arts har skrabt sammen. De 10 spil er: Dropzone (supergodt defender-spil), Solomon's Key (fantastisk puzzle-game), Impossible Mission (klassisk arcade-adventure), Loderunner (et sjovt og simpelt platform-spil), Jinks (utraditionel pinball-simulation), M.U.L.E. (sjovt strategispil), Fist II (udmærket karate-spil), David's Midnight Magic (avanceret flipperspil) og Mission Elevator (klassisk arcade action). Phew! Hele herligheden koster 539 kr, men så får du også 10 musikstykker med i prisen.



Arcade revolution

For nyligt købte Microprose Telecomsoft, og idag råder firmaet over 5 forskellige spil-labels. Men hermed stopper legen ikke, for nu vil det amerikansk/engelske softwarehus minsandten også til at lave arcade-maskiner! Til formålet har de dannet et nyt datterselskab ved navn "Microprose Games" (MPG), som skal udvikle både spillene og hardwaren.

De spil, som MPG har planer om at lave, kan nemlig ikke

køre på noget eksisterende arcade-system. En typisk arcade-maskine kan vise ca. 12.000 polygoner i sekundet. MPG siger, at DERES system uden besvær kan klare 60.000 ditto, hvilket åbner helt nye muligheder indenfor realistisk 3D grafik. MPG's første arcade-spil skulle efter sigende blive en flysimulator (ikke overraskende, når man tager firmaets rødder i betragtning), og en talsmand for Microprose's engelske afdeling siger til CA, at grafikken slår ALT, hvad der hidtil er set på nogen arcade-maskine. Watch this space!



Nye soft- warehouse

Det spirer frem med nye softwarehouse for tiden, og nu har vi fået nyt om endnu to af slagsen.

SHADES betyder sol-briller, men det er også navnet på et nystartet softwarehus, som allerede er klar med to udgivelser. **Terry's Big Adventure** er et platformspil, hvor du skal styre Terry sikkert gennem en masse levels. Dit eneste våben er en yo-yo (!), samt en håndfuld sten, som du kan kaste efter de fjender, du møder undervejs. **Trivia** er et mere traditionelt quiz-spil for en spiller, som tester din almen viden indenfor kategorier som kunst, litteratur, sport og underholdning. Alle spørgsmålene er af "multiple choice" typen, hvor du skal vælge det rigtige svar ud af tre muligheder. Det



mest interessante ved SHADES er nok deres priser: Ovennævnte spil kommer bl.a. til Amiga og ST (KUN kr 269) og Commodore 64 (bånd kr 129). BLADE er et andet nyt firma, som desværre har valgt et mere traditionelt pris-niveau. Deres første spil, **Laser Squad**, tegner til gengæld til at blive ret godt. Spillet er et taktisk actionspil for en eller to spillere, og det fås til alle computere (selv Archimedes og MSX).

Pris-krig

Spilpriser er et emne, der virkelig kan bringe sindene i kog. I hvert fald, hvis man kan regne med antallet af indlæg til "Mailbox" og "Apropos" om dette emne. Mange spilfirmaer har i den seneste tid eksperimenteret meget med forskellige pris-niveauer. Hvad har de så fundet ud af?

US Gold besluttede sig for nogle måneder siden til at finde ud af, om lavere priser virkelig resulterede i mindre pirat-kopiering. De sænkede derfor prisen på alle deres 16-bit spil til 269 kr. En talsmand for US Gold siger idag til CA, at der på trods af prisreduktionen IKKE har været noget

mer-salg af betydning. Firmaet har derfor besluttet at sætte prisen op til de sædvanlige 359 kr igen.

Det knap så kendte firma "The Edge" går til gengæld i den stik modsatte retning. De har nemlig lige introduceret en ny budget-label ved navn "RAD", som skal udgive 16-bit spil (mest gen-udgivelser af ældre spil) til kun 179 kr.

Men den pris har Codemasters allerede slået med DERES nye 16-bit budget-label, der som noget helt enestående vil sælge Amiga- og ST-spil for omkring 100 kr.

Det bliver spændende at se, om disse firmaer bliver rige på ideen, eller om de bliver nødt til at sætte priserne op igen, ligesom US Gold.

Tilbehør i lange baner...

Commodore 64/128 cartridges

**2COPY
2000**



Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd.
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden.
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd.

148,-

**MULTI
MODUL**



- ABC tapeturbo
- TURBO II tapeturbo
- Kopierprogram bånd-bånd
- Definerede E-taster
- Indbygget reset-knap
- Optager ingen hukommelse.
- Sparer dig for at loadturbo ind fra bånd

223,-

**TURBO
2000**



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.
- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II.
 - Turbo til diskettestation, 6 gange hurtigere
 - 10 sekunders formattering
 - 3 fuldautomatiske kopierprogrammer
 - Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere.
 - Indbygget reset-knap

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298,-

**FREEZE
MACHINE**



- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som tekst, Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek., så mange eksemplarer, du måtte ønske.
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed.
- Definerede funktionstaster.
- Reset-tast til snydepokes o.lign.

448,-

THE FINAL CARTRIDGE III



- Joystick - mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette og bånd-turbo
- Freeze kopiering.
- Lækker menuføring.
- 60 nye hjælpekommandoer.
- Avanceret screendump på printer.

Modul, der gør din 64'er til en AMIGA

548,-

ACTION REPLAY MKV

- FREEZER op til 249 blokke
- FREEZER også programmer i flere dele
- Med enkeltfilskopieringsprogram, der kopierer alle programmer op til 249 blokke
- Med kopierprogram, der kopierer en hel diskette på under 2 minutter
- Med super-compressor, der får FREEZER-programmer til at fylde mindre
- Med to disketteturboer, der får diskettestationen til at køre op til 25 gange hurtigere, også uden modul-lift er indsat
- Med båndturbo, der også kan fungere med sammenfletning. Cirka halvanden gang så hurtig som standardturbo

- Abner mulighed for at ændre tekster i programmer, bytte om på språk, tage data til skærm og sprites fra spil, bruge nye kommandoer, skrive højopløsningskørm ud på printer m.m.
- Definerede funktionstaster
- Med veludbygget maskinkodemulator
- Indbygget reset-knap. Kan f.eks. bruges til snydepokes
- Den nye MKV-udgave har 8 KRAM indbygget og full-screen funktioner under FREEZE, samt udvidet monitor og søgning efter snydepokes plus mærkedets hurtigste disketteturbo, der ikke kræver indbygning
- ACTION REPLAY MKV, de mange moduler i ét, er lidt dyrere end de andre modeller. Til gengæld kan det alt det, de andre kan tilsammen.

Computer skrev:
"En meget lang afværgningskur eller noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay"

798,-

UDVIDELSEDISKETTER ACTION REPLAY MKV

Til Action Replay MKV findes to udvidelsesdisketter. Den ene af disse disketter (Enhancement disk) bruges til at overføre genindlæste programmer fra bånd til diskette, og indeholder knapt 100 forskellige titler. I hele tiden de næste titler i forhold til det engelske marked. Den anden diskette (DEMO-MAKER) gør det muligt for dig at lave din egen demo ud fra gratis og ldt, der er hermed i forbindelse. Med DEMO-MAKER kan du lave en helt professionel demo med din egen tekst og sammensætning i.

248,-

Pris pr. stk. i:

Tegneudstyr til Commodore 64/128

TURBO GEOS MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick.
- Meget stabil teknik.
- Design i stil med AMIGA-musen.
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS.

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

398,-

TURBO LIGHTPEN LYSPEN

Den første præcise lyspen

- Denne lyspen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren.
- Leveres med tegnesoftware.
- Let at lave programmer, der kan aflæse lyspensens skærmposition.
- Med spiralkabel.

Tegn direkte på skærme for

398,-

Commodore 64 SUPERTILBUD

ALCOTINI MOTHERBOARD

Tilsire fire cartridges samtidig på C-64!

- Plads til fire moduler.
- Vælg modul ved tryk på en knap!
- Kan slås helt fra, så en C-128 kan starte op i 128-mode uden at tage motherboard ud først.
- Med elektronisk omskiftning og indbygget RESET-knap.
- Kan fungere med 99,9% af alle cartridges, f.eks. Final Cartridge, Action Replay, Power Cartridge, Epyx Fast load, Comal 80 osv.

FØR: 598,-

NU: 398,-

SPAR 200,-

Superfarveprinter til AMIGA

MPS 1500C/DM105

Commodores favoritprinter til AMIGA! Giver dig mulighed for at udskrive grafiktegninger og tekster i farver. Danner omkring 50 forskellige, klare nuancer, hvortil der opnås en rigtig flot udskrift. MPS1500C/DM105 er også meget velegnet til at skrive tekst, og gør det med hastigheder på op til 120 tegn/sek. Med 12 forskellige skriftarter får du god mulighed for at variere teksten og få den til at se professionel ud. SOFT-TODAY skrev, at "1500C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer til under 10.000 kr"

CHOCKTILBUD: 2.995,-

Rekvirer gratis skriftprøve incl. kabel, farvebånd og 250 ark papir



SPAR 1.500,-

Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

Stereo sampler til Amiga

Smartsound stereosampler

DANSK KVALITET
2 ÅRS GARANTI



Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i Hi-Fi kvalitet! SMART-SDUND tilsiret hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON o.s.v. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SDUND billigere idet volume- og balanceknappen så er sparet på selve samplern. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtilf-stikket fås SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til 698,-

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger.

SMART-SDUND STEREOSDUND SAMPLER

KUN KR. 398,-

Joysticks

Guld-kortbælt på
Joysticks: 10%

TURBO 2

- Kvalitetsjoystickens klassiker
- Håndformet håndtag
- Fire skydetaster: To på huset samt to pege- og tommelfinger i håndtag
- Med autolift-funktion
- Fire sugelødder monteret
- Bygget op over 8 microswitches
- Følgesen skrev bl.a., at TURBO II var "... et af de bedste joystick-jeg kan minde" (Claus, K-RUN).

198,-

TURBO 6

- Kvalitetsjoystick uden for mange disketter
- Håndformet håndtag
- To skydetaster: En til tommel- og en til pegefinger i håndtag
- Med autolift-funktion i den ene skydetast
- Fire sugelødder monteret
- Med 8 microswitches
- Alltid, hvis det bare skal virke uden så mange kontakter o.lign.

148,-

Tryghed

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibrev, der giver dig følgende rettigheder:
1) 14 dages returret.
2) 30 dages ombytningsret.
3) Mindst 1 års garanti.
4) Gratis teknisk bistand angående brugen af det erhvervede produkt.
Et du alligevel ikke tryk ved at handle på postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlev.
Altså for demonstration eller kom i vores faste åbningsdag kl. 10-17.30. Vi henvender os gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



Postordre - Bestillingskupon

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordreteléfono



Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlev.

JEG BESTILLER HERMED:

STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.

MIN ADRESSE ER:

NAVN: _____
GADE, NR.: _____
POST NR.: _____
BY: _____
TLE NR.: _____

BETALING:

- ☐ Check vedlagt + porto ☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-)
kr. 19,DD I ALT tillaegges kr. 44,-

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Oer tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

FØLGENDE ØNSKES

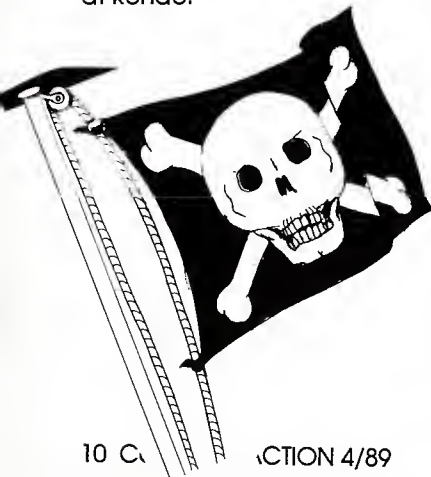
- TILSENDT GRATIS:
☐ KATALOG
☐ SKRIFTPRØVE SP180 VC
☐ SKRIFTPRØVE
MPS 1500C/DM105

EN CRACKERS BEKENDELSER



Manden bag denne artikel har i flere år været aktiv software-pirat. Her fortæller han for første gang om, hvordan crackerne arbejder. Læs hans spændende beretning om livet på den forkerte side af loven.

Hånden på hjertet - det er vel de færreste af os, der ikke har crackede spil liggende i samlingen. Men hvor mange er egentlig klar over, hvor spillet kommer fra og hvilken historie, der går forud, før vi sidder med programmet i hænderne? Jeg har selv været aktiv indenfor crackerverdenen i et bænt stykke tid, men nu er jeg på vej ud. Det er derfor jeg fortæller jer alt dette. Mange af de ting, I får at høre, har aldrig tidligere været offentliggjort i Danmark. Så følg mig ind i en verden, som kun de få indviende har kendskab til, men som også du nu kan lære at kende.



Det største marked

Cracker grupper har eksisteret lige så længe, der har været programmer at cracke. Historien viser, at så snart en computer er ved at dø hen (dvs. når udbuddet af nyt software begynder at falde), avancerer crackerene til nye computere med større muligheder. Altså større muligheder for at komme til at cracke igen!

Da Amigaen først blev lanceret, kunne crackergrupperne på denne maskine tælles på højre hånd. Dette skyldes softwarehusenes manglende interesse for denne computer. Da der praktisk taget ikke kom noget til Amigaen, var der heller ikke brug for flere crackergrupper, så vi samlede i stedet interessen om Commodore 64.

I dag er det fuldstændig omvendt! Softwareindustrien støtter Amigaen, og man kan sige, at Amigamarkedet idag minder meget om 64 markedet for 2-3 år siden. Dette er jo ganske lækkert for den almindelige Amiga ejer, men det er mindst lige så lækkert for crackerne! Set fra vores synspunkt

er der pludselig et marked med uanede muligheder. Mange grupper griber derfor chancen og forsøger at udnytte dette store marked til egen fordel.

Fra mail til modem

I gamle dage foregik udvekslingen af nye spil og programmer ved det, der kaldes "mailtrading". Mailtrading vil sige, at man sender sine nyeste cracks (piratkopierede programmer, Red.) ud til sine kontakter via postvæsenet.

Disse kontakter sender så til gengæld disks tilbage med DERES nyeste spil på. På denne måde er en gruppe i stand til at holde sig ajourført med de nyeste cracks på markedet, og kun derved kan man overleve som gruppe. Denne form for trading er i stærk tilbagegang på grund af modemets fremmarch. De store grupper kan idag downloade det nyeste fra eksempelvis de amerikanske baser. Dette har betydet, at mange mindre grupper er gået ned, fordi de ikke har et tilstrækkelig stort modem (rent baud mæssigt) til at gøre sig gældende, eller måske endda slet ikke har råd til et sådant stykke hardware. Praktisk taget alle USA baser kører på 9600 eller 19200 Baud. Med så store hastigheder går det rigtig stærkt, og det samme vil din pengepung gøre, hvis du tænker på at købe et modem, der kan modulere disse hastigheder.

Mange af de danske grupper har deres egne baser (BBS'er hedder det, hvis vi skal

være helt nøjagtige) i USA og andre lande. Det er simpelt hen en prestige sag at have baser rundt omkring i verden. Nu er der måske nogle af jer, der sidder og tænker: "Jeg bruger da bare onkels 1200 Baud modem og fars telefonregning, og så skal jeg sørme vise dem alle sammen." Den går bare slet ikke. For overhovedet at få adgang til en base - dansk eller amerikansk, det er ligemeget - skal du være medlem af en af "de store" grupper. Det nytter ikke noget, at du sidder og chatter med sysoppen på basen og fortæller ham om, i hvor stor stil du bytter med naboen. Den er der ingen der køber. Det er kun de grupper, der har brugt tid og kræfter på at gøre sig til de største, som drager fordel af alt det her modem-sjov. Resten må holde sig til mailtrading.

Mailtrading'en eksisterer altså stadig blandt de "små" grupper, men det er undtagelsen. For hvem gider spille 400 kr. om ugen på frimærker, når man kan hente programmerne 5 minutter efter de er blevet cracket på de amerikanske baser. GRATIS!

Gratis?, tænker du måske. Hvordan pokker kan det være gratis at ringe til USA og bruge dyr telefonid (ca 12 kr i minut) på at downloade det nyeste? Jeg vil ikke uddybe det nærmere, men blot fortælle, at det faktisk kan lade sig gøre at ringe til USA - helt uden omkostninger for en selv. Man kan sagtens snyde telefonvæsenet. Det er bare

et spørgsmål om at kende de rigtige koder...

Først og størst

De grupper, der forstår at få fat i de nye originaler og cracke dem som de første, er dem der går til tops i crackerverdenen. De fleste deciderede crackergupper kommer fra England eller Tyskland - netop fordi man i disse lande er i stand til at få fat i nye originaler RIGTIG hurtigt. Hurtighed betyder ALT i denne branche, og derfor er det kun meget få danske grupper, der har forstået at gøre sig gældende i denne sammenhæng. Det er nemlig meget svært at få fat i virkelig nye originaler i Danmark.

Alligevel har en lille brøkdelen af de danske grupper været i stand til lejlighedsvist at slå de udenlandske grupper. Men da programmerne skal være

ekstremt nye for at kunne konkurrere, kan man ikke hente dem hos en forhandler herhjemme. De danske spilforhandlere er simpelthen for langsomme.

Inside trading

I stedet benytter mange crackere sig af noget, der hedder "inside trading". Inside trading betyder, at man henter spillene direkte fra programmørerne i softwarehusene. En programmør er udmærket klar over, at det kun er et spørgsmål om tid, før hans spil bliver cracket. Nogle af programmørerne vælger derfor at tjene lidt ekstra ved at tilbyde deres programmer til cracking imod betaling - det være sig i form af penge eller nyt software. Dette sker selvfølgelig udenom softwarehuset. Denne form for trading kan nemlig let gå hen og få en

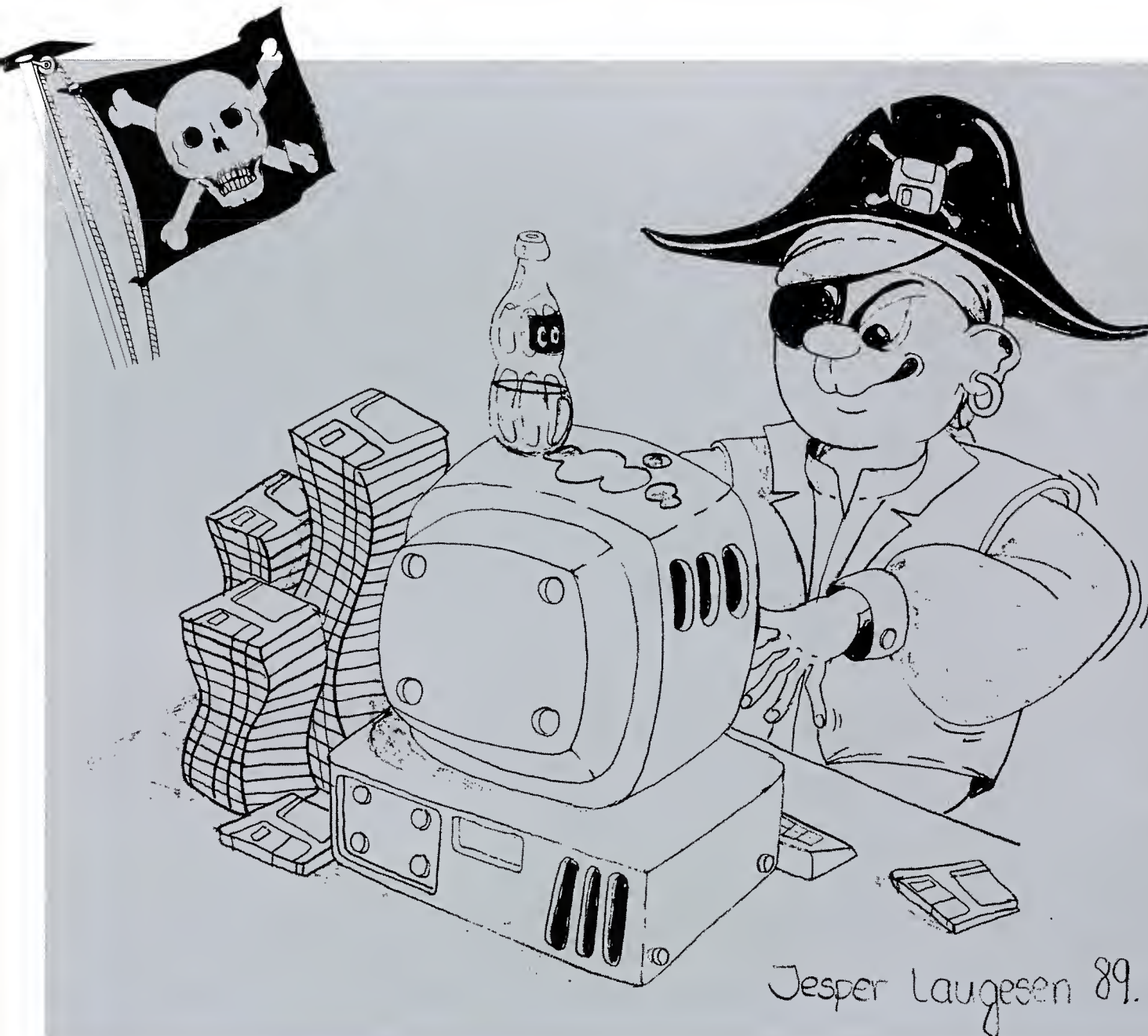
MEGET negativ effekt på firmaets indtægter. Måneder af intens planlægning med markedsføring af produktet kan pludselig være ødelagt, hvis en cracker får sine hænder på et endnu ikke officielt udsendt program. Pludselig skal datoen for programmets lancering ændres, så man i det mindste får en lille chance for at sælge nogle få kopier LE-GALT.

Flere softwarehuse har været nødt til at slå øjnene op overfor dette problem og slå lige så hårdt ned på det, hvis det viser sig at "inside trading" eksisterer i huset (det er jo aldrig rart at miste penge, vel!). Hvis man finder en "inside trader" i firmaet, er denne temmelig sikker på at få et los i r.... UD af huset!

Vi hjælper softwarehusene
Men når det gælder previews

af spillene (ufuldstændige demo-kopier, Red.), ligger landet ganske anderledes. Her øjner softwarehusene en chance for at få lidt gratis reklame. Nogle softwarehuse har endda faste aftaler med crackergupper, der spreder firmaets previews. Grupperne sørger for, at spildemoerne kommer ud på de forskellige baser rundt omkring i verden, og herefter skal de nok sprede sig selv.

Softwarehusene får gratis reklame (eller det modsatte, hvis programmet er af ringe kvalitet). Crackergupperne får ligeledes reklame og stiger et par trin på rangstigen, fordi netop DE har været i stand til at sprede et nyt preview, før nogle af de andre grupper. I crackerverdenen kan ALT nyt bruges. Kvaliteten kommer først i anden række.



EN CRACKERS BEKENDELSER



Organiseret kriminalitet

Crackergruppernes forhold til hinanden er noget helt for sig selv. Det er naturligt at drage paralleller til det rangsystem, som benyttes af den organiserede kriminalitet rundt omkring i verden. Det lyder måske lidt melodramatisk, men læs videre og jeg vil prøve at forklare hvorfor.

Hvis vi starter med at se på gruppernes nationale organisation (f.eks. i Danmark), virker systemet på følgende måde: Medlemmerne af den gruppe, der har forstået at køre sig op til nummer 1 i landet, er de ubestridte "herskere". Det er dem, som sørger for, at de nyeste programmer kommer til landet.

Når programmerne så er blevet importeret, sidder der nogle andre grupper, der nyder godt af, at den øverste gruppe benytter netop dem som distributører.

Den øverste gruppe drager selvfølgelig også fordele af at have distributører under sig. Alt, hvad importørerne behøver at gøre, er at sende spillene til sine underdistributører, som så sørger for, at de crackede programmer (med importørernes navn på!) kommer ud til det danske folk. Dette er en af grundene til, at de øverste grupper er næsten umulige at fange. De har et minimalt antal af kontakter i deres eget land. De eneste kontakter, de har brug for, er deres distributører, og det bliver højst sansynligt også distributørerne, der må tage skraldet, hvis det skulle gå galt. De store fisk går næsten altid fri.

Det sker selvfølgelig også, at mindre grupper bliver trængt af den "herskende" gruppe, hvilket som regel resulterer i en lille intern "revolution". Udfaldet skal der ikke megen fantasi til at regne ud: den lille gruppe bliver mast. Den gyldne regel, som de store grupper (som regel) kører efter lyder som følger - "Hvis du ikke generer os, generer vi heller ikke dig. Hvis du til gengæld begynder at genere os, maser vi dig."

International business

Hvis vi ser på crackergruppernes forhold til hinanden på et globalt plan, foregår det sådan her: De mindre grupper har ingen betydning mere. Her drejer det sig KUN om hvert lands største gruppe og så deres forhold til hinanden. På det internationale plan er der lidt mere ro over sagerne.

Det skyldes, at grupperne sidder inde med praktisk taget lige meget magt. Og ingen ønsker problemer, da man alligevel sjældent kan afgøre, hvem der gik som vinder. Det sker dog, at de større grupper kommer op at mundhugges over problemer, som synes vigtige i denne verden.

Kammeratskabet

Nu kan det godt være, at det lyder som om, at det at være en cracker er et ego-trip af format. Dette er ikke tilfældet. Mange grupper har et virkelig godt indbyrdes forhold, og vi støtter tit hinanden, hvis der skulle opstå problemer.

Grupper fra hele verden mødes på de meget populære "copy-parties", hvor nye spil kopieres, nye grupper opstår, flere grupper slår sig sammen for at øge deres styrke på det internationale marked osv. Et Copy-party er egentlig et kæmpe møde for de forskellige grupper, hvor ting snakkes igennem under hyggelige former.

På sådanne parties prøver grupperne at reklamere så meget for sig selv som overho-

vedet muligt. Dette kan foregå ved at man medbringer de nyeste cracks til party'et, eller ved at man medbringer de flotteste stickers (klistermærker med gruppens logo på, udformet så flot som muligt), går i de flotteste træningsdragter (igen med navn og logo) osv.

Hvis en udenforstående ser et sådant copy-party, kan det godt ligne en messe, som vi f.eks. kender den fra Bella Centeret: stort, MANGE mennesker, MANGE computere og reklamer og logoer overalt.

En anden populær måde at "komme hinanden ved" på, er de såkaldte "konferencer". En konference er et telefonmøde, hvor man ringer flere mennesker op på linien, og så sidder man ellers og snakker til den lyse morgen om ting, der nu engang interesserer os crackere.

Fra cracker til spilprogrammør

En ting, der synes at interessere SOFTWAREHUSENE (og såmænd også crackerne, når vi får chancen) er, at få crackere til at kode for dem. Softwarehusene ved, at crackerne har de fornødne kvalifikationer. Det har de bevist ved at ødelægge de beskyttelser, som softwarehusene ofrer rigtig mange penge på at få lavet til deres programmer.

Så utroligt mange af de professionelle programmører, som idag sidder og programmer spil til os, er i virkeligheden tidligere crackere. Ironisk, hvis man tænker over det. Men sådan er der jo så meget.

Derfor er Danmark crackerland

Danmark er et af de lande i verden, hvor der er mest piratkopiering, og årsagen er i grunden uhyre simpel: Hvorfor vente på, at de danske spilimportører får snøvlet sig sammen til at importere programmerne her til landet og ud i forretningerne, når man kan hente spillene mange gange

hurtigere i eksempelvis "Den Blå Avis"?

Når man så samtidig kun skal betale en brøkdel af, hvad programmerne kommer til at koste, når de står på hylderne hos de autoriserede forhandlere, er det da til at forstå, at mange bliver fristet over evne.

I Tyskland og England kommer programmerne næsten altid ud i forretningerne, FØR de bliver cracked. De engelske og tyske forhandlere kan altså tilbyde deres kunder et program, der (endnu) ikke florerer på det sorte marked. Denne ekstra service kan Danmark overhovedet ikke diske op med, og det går så ud over salget af originaler i Danmark. Til fordel for crackerne...

Anonym.



CA MENER...

Piratkopiering har altid været et meget kontroversielt emne. Der er argumenter både for og imod: lige fra "kopieringen undergraver spilindustrien" og "piraterne stjæler fra programmørerne" til "det er de høje spilprisers skyld" og "alle gør det, så hvorfor skulle jeg holde mig tilbage?". De danske computerejere må hver især gøre op med sig selv, hvad de mener om disse spørgsmål, og vores "læser-spalter" (MAILBOX og AP-ROPOS) er altid åbne overfor DIN mening om emnet. Denne artikel er IKKE et udtryk for redaktionens holdning. Vi mener ikke, det er vores opgave at moralisere overfor læserne. Mange blade udtrykker efter vores mening en skinhellig og dobbeltmoralisk holdning til området, og den slags holder vi os langt fra.

Vi fortæller vores læsere HVAD der sker i computer verdenen - ikke hvad de skal mene om det! Eller for at fuldende overskriften til denne kasse: CA mener, at du kan være totalt ligeglad med, hvad CA mener!

Redaktionen



SONY DISKETTER

denne måneds tilbud på neutrale og mærkevaredisketter fra SONY og andre. Vi har åbent hele dagen, hele ugen fra 8.00 til 18.00, dog ej lør/søn. Ring gerne før og efter.

Alle priser er incl. moms.

3.50	NO NAME	fra	7,26
3.50	NO NAME DSDD MED GARANTI	fra	8,48
3.50	NEUTRAL MED LIVSGARANTI FRA SONY	fra	9,09
3.50	SONY MÆRKEVARE MF 100 TOPKVALITET	fra	9,70
3.50	SONY SUPER MF 200 TOPKVALITET	fra	10,92
3.50	SONY MÆRKEVARE MF200, en af de mest købte	fra	12,14
3.50	SONY MÆRKEVARE MF220 PROFF, verdens bedste	fra	14,58
3.50	SONY HIGH DENSITY 1.44-2.00 MB	fra	29,22

MÅNEDENS "NÆSTEN GRATIS"

3.50	MF2DD SUPER-C, en af de bedste disketter til f.eks. AMIGA. Køb 100 stk. og få en næsten gratis 80/100 stk. box kun:	975,-
5.25	HIGH DENSITY SUPER-C, køb 100 og få en gratis 100 stk. box:	853,-
5.25	80 spor 96 tpi 720 KB køb 100 og få en gratis 100 stk. box:	987,-
3.50	KØB 100 mærkevaredisketter, og betal for 80, ialt:	853,-

★★★

3.50	TIL HIGH DENSITY DREV 2.00-1.44-720 MEGABYTE	fra	18,24
3.50	DSDD COLOR	fra	10,92
5.25	LAVPRISDISKETTER	fra	2,67
5.25	DISKETTER I MANGE FARVER DSDD	fra	3,65
5.25	80 spor 96 tpi mange kvaliteter	fra	3,65
5.25	DSDD 48 TPI DIVERSE KONTORKVALITETER	fra	4,26
5.25	DSHD HIGH DENSITY mange kvaliteter og farver	fra	7,26
5.25	MÆRKEVAREDISKETTER DSDD 48 mange kvaliteter	fra	4,82
5.25	MÆRKEVAREDISKETTER HIGH DENSITY mange mærker	fra	9,70
	TAPE TIL STREAMERS, alle typer	fra	243,00
	PRINTER OG GENIUS-MUS NU NEDSAT MED 10-40%		RING
	DISKETTEBOXE alle størrelser fra 10 til 120, priser	fra	48,00

DISKMASTER er et specialfirma for disketter og andre magnetmedier, vi har markedets største udvalg i bl.a. disketter (over 300 varenumre)

TLF. 47 98 70 60
Diskmaster ApS

TELEFAX 47 98 74 92

Næsten alle priser, undtagen 3.50 HD og specialtilbud er ved 100 stk. Ring evt. for opl. RING EFTER GRATIS PRISLISTE TILBUD PÅ ET ELLER ANDET RING. I DET HELE TAGET: RING UANSET HVAD, det er det vi har telefonen til, og vi er bestemt ikke blevet skadet af det. .. dingeling dingedongeding hallooo haaallooooo haaaaa-llllooooo.....



Langhårede Jim Lofters fra The Edge er lidt af en Nuser-freak!

Godt nok laver Ocean mange film-licenser, men ligevel...

SPILLENES

Selvom der i årenes løb er blevet afholdt mange computermesser står PC-Showet nok for de fleste som MESSEN, stede hvor alle de forskellige computerfirmaer (både dem, der er noget, og dem, der gerne VIL være noget) mødes og hver for sig præsenterer deres kommende produkter sælger T-shirts og står for de mest bizarre former for happenings. I år afholdtes showet – ligesom i '88 – i Earls Court Exhibition Center i London. Begivenheden strakte sig over 5 dage, fra onsdag den 27. september til søndag d. 1. oktober. De første 3 dage har dødelige ingen adgang, og slipseklædte japanere løber rundt og laver forretningsaftaler og ser på laserprintere i "Business Hall", men i weekenden bliver de "menige" computer entusiaster lukket ind, og så går det ellers løs i "Central Hall" (den halvprofessionelle

afdeling, hvor firmaer som Atari og Commodore har slået sig ned) og sidst, men ikke mindst i "Leisure Hall", hvor softwareproducenter som Ocean og US Gold har til huse. I alt deltog over 400 firmaer, så selvom messen foregik i en MEGET stor hal med 3-4 etager til loftet, kunne det let blive lidt trangt. Iført et silfuldt rødt-hvidt presseskilt med teksten "JAKOB SLOTH, COMPUTER ACTION!" brugte jeg et par dage på showet, opsat på at finde ud af, hvad den nærmeste softwarefremtid ville bringe. Presseskiltet gjorde heldigvis det hele meget lettere. Sædvanligvis var der lange køer uden for Earls Court om morgenen, men som journalist kunne jeg bare vade lige indenfor. Samme regel gjaldt ved de forskellige stande, hvor ordet "PRESS" oftest bragte mig ud i baglokalet, til behagelige drikke, til-

trækkende PR-kvinder, masser af information og en kæmpe bunke videoer, spil, T-shirts, plakater m.m. – altså men gratis!

Tynesoft og Eddie Murphy

Bjeg lagde ud med et besøg på Tynesofts stand for at få en snak med Colin Courtney. Jeg har aldrig haft noget specielt forhold til firmaet (hvilke VIRKELIG gode spil har de egentlig udgivet?), så jeg blev lidt overrasket over at finde en af vinterens nok hedeste licenser her. Hvis du har læst overskriften, har du nok gættet hvilken. Ellers har du svaret på næste linje: Filmen "Beverly Hills Cop" med Eddie Murphy i hovedrollen! Tynesoft kæmper godtnok stadig for retten til at bruge Murphys selvsikre negeransigt, en slags licens i licensen. Når (hvis?) dette sker, er vejen banet for noget der let kunne blive et hit bare

p.g.a. titlen. Desværre havde Colin ingen virkende demoer, så jeg måtte nøjes med nogle screenshots og en gennemgang af spillets 5 separate levels. Der loves både biljagter, shoot-outs og anden vold, altså ude i begyndelsen af november til alle de populære computere + BBC/ Electron og Spectrum. Herudover kommer Tynesoft med en nitsjebanesimulator (**Roller coaster Rumbler**), et flippersnit i 3D og TV-licensen "Elvira" (november), der efter sigende skulle være det første horror. RDG nogensinde. Om dette er rigtigt ved jeg ikke, men Elvira selv ser i hvert fald ganske godt ud!

I'm bad, I'am bad..!

Et af verdens største softwarehuse er nok engelske USGold. Bortset fra en enorm stand i messehalen (blikfang: en vas-



Bill Stealy og Martin Moth – Microprose's uforbedrelige legebørn – fremviser stolt deres nye tank-simulation.



Atari for fuld udblæsning!



Power Drift – Hold på hat og briller!

PARADIS

keægte Ferrari!) havde de også sørget for en rolig suite på 1. sal. Herfik jeg en drink og en samtale med Nicola Waithead, PR manager for USG. I november frigiver de Michael Jacksons "Moonwalker" (ugh!), et spil jeg – på trods af teknisk god grafik og lyd – ikke har store forventninger til, og omtrent samtidig serveres **Turbo Outrun** for – alle de sædvanlige computere. Jeg fik en prøvetur på en tidlig 64'er-version, og må – overrasket – sige, at det faktisk så ret godt ud. For Lucasfilm Games udgiver USGold snart **Maniac Mansion** (et godt, gammelt 64'er – eventyr a la Zak McKracken) på 16-bit-maskinene, og til samme computer kommer også en efterfølger til den populære Battlehawks 1942: **The Battle of Britain**. Spillet er cirka dobbelt så stort som forgængeren og byder bl.a. på muligheden for

at designe sine egne missioner. Jeg fik en kort Test Flight på en PC'er + en snak med manden bad, og jeg kan kun sige, at det ser storartet ud. I deres AD & D-serie kommer firmaet med 16-bit-versions af **Hillstar** og et nyt Dragon-Lance-spil kaldet **Dragons of Flame**. (okt/nov). Længere ude i fremtiden finder vi Amlga-versionen af "Pool of Radiance" og 2 andre titler: "Camplons of Krynn" og "War of the Lance". Og så er der selvfølgelig de sædvanlige kompilationer og småspil. Belædsset med et par AD & D-T-shirts og en "Moonwalker"-plakat (agh!) forlod jeg atter standen (Men først da Nicola og jeg var blevet fotograferet foran Ferrarien!)

Microprose
Microprose havde MEGET

overraskende en MEGET lille stand i messehallen, men til gengæld havde de – sammen med Gremling – lejet et stort og roligt kontorlokale på 1. sal. Her fik jeg mig en kort snak med "Wild" Bill Stealey (der trodsede sin kone ved at ryge på showet) og Martin Moth, der i detaljer satte mig ind i microproses udgivelsesplan. Da denne indeholder et helt hav af spil (firmaet har jo overtaget Telecomsoft incl. labels og udgivelser), vil jeg kun nævne de vigtigste. På Firebird-fronten udsendes bl.a. den tilsyneladende ordinære "Quartz" i slutningen af september, mens den lidt mislykkede arcadelicens "Action Fighter" skulle være ude nu. Rainbird-produkter er der også flek af: **Universel Military Simulator II** kommer til alle de store maskiner, og **Carrier Command** kommer til 64'eren. "Hvordan har I dog

presset sådan et flot 3 D-spil ned i en brødkasse?" spurgte jeg overrasket. Svaret kom prompte: "Det har vi heller ikke! Vi har redesignet det hele og lavet 3D'en om til 2D!" Rainbird kommer i øvrigt med masser af andre strategispil, hvoraf de mest interessante nok må være **Midwinter** og **Sunlvor**, 2 tænkespil; solid 3D og begge programmeret af Maelstrom Software. Samme team har også stået for **Stormlord**, der udgives på Microproses EGEN label (det var overraskende, ikke?). Her kommer også PC-spillet "MI Tank Platoon", et tilsyneladende udmærket simulationsprodukt. Under microstyle udgives **Stunt Car Racer** i en MEGET nær fremtid til alle formater. Spillet er designet af Geoff Gammond og I hvertfald Amlgaversionen er lige til at savle over. Alligevel er det nok sikrest at vente på en fuld CA-

anmeldelse, før du køber.

Gremlin

Bortset fra en mystisk forkærlighed for badges og T-shirts med grønne ansigter og slogan'et "Go green, go Gremlin, ozonvenlig software" var folkene her såmænd meget flinke. En venlig PR-manager, der desværre totalt savnede spilletalent, demonstrerede de til november kommende spil for mig. De mest spændende titler kommer desværre kun på ST og Amiga, men det er der vist ikke noget at gøre ved. **Axel's Magic Hammer** og **Switchblade** er begge rimelige platformspil, mens **Skidz** er en underholdende skateboard-simulator (især fordi min guide konsekvent bøffede, hvor det var muligt: sten, træer og vandløb satte hurtigt en stopper for det hele!). Til alle maskiner udsender Gremlin "**Ultimate Golf - Shark Attack**" (der på trods af titlen vistnok ikke er andet end ENDNU et golfspil) et dartsplil (**Gab!**) og **Footballer of the Year II**. Det så lidt kedeligt ud, men hvis du kunne lide efteren er denne udvidede opfølger nok noget for dig.

Ocean

Oceans største nyhed på showet var - du har vel gættet det - **Batman**-spillet. Firmaet havde fået designet en helt speciel Batman-plasticpose og -hat, som de delte ud - gratis! Tingene blev revetb-væk, og en snak med en af standardbejderne afslørede, at der let kunne ryge 2000 poser på en halv time!

Selvfølgelig havde Ocean også sørget foren enorm monitorblok, hvor de jævnligt fremviste klip fra den i øvrigt ikke specielt gode film. Derudover havde de i anledning af deres kraftigt forsinkede "**Untouchables**" - filmlicens slåbt et par gangsterbiler ud på standen. Og så var der ellers academaskiner for resten! Spil som **Chase H.Q.** og **Operation Thunderbolt** (som, sjovt nok konverteres af.. Ocean) kunne frit benyttes som erstatning for manglende hjemme-computerversjoner. Selvfølgelig havde softwarehuset mere på programmet, men igen: ingen konkrete fremvisninger. Derfor kan vi MÅSKE glæde os til **Ivanhoe**, **Voyager** og **Lost Patrol** - spil som kun kommer til Atari ST og Amiga.

Activision

Endnu et softwarehus med en

alenlang udgivelsesplan og et hav af labels. Det mest interessante bliver nok **Ghostbusters II**-spillet, der ifølge planen lanceres i UK den 1. dec - samtidig med filmen. Jeg fik ikke set så meget fra spillet, men det jeg så (lidt Spectrum og lidt ST) var ikke værst. Man kan bare håbe, at denne opfølger bliver mindst lige så god som efteren. Ellers vrirler det med licensspil: **Dynamite Due** (ser lige så underligt ud, som det lyder) og **Amiga-Predator** SKULLE være ude, mens **Altered Beast**, **Super Wonderboy** og originale (!) **Fighter Bomber** må vente til oktober-november. Først til jul kommer konverteringen af den fede "**Power Drift**" - en tilsynbeladende umulig programmeringsopgave. Fra Infocom kommer et nyt spil - **Mines of Titan** - i en nærfremtid. Og hvad det så drejer sig om? Det vidste ingen hos Activision UK. Nu vi snakker eventyr kommer Sierra også med en række nye IBM-titler + nogle Amiga-konverteringer. PC-versionen af **Manhunter II: San Francisco** skulle allerede være ude, og jeg har set skærmbilleder fra spil som **Leisure suit Larry III**, **Hero's Quest**, **Colonel's Bequest** og **Conquest of Camelot**. Om spillene bliver gode kan jeg ikke sige, men det virker som om Sierra (endelig) er ved at få hold på grafikken - på PC'en i hvertfald. På Amiga-fronten forlyder det løvrigt, at Sierra med deres nye SCI-interpretter begynder at gøre mere ud af lyden og grafikken. Hvis dette er rigtigt, skulle amigaejerne fra og med LSL III slippe for både kronisk falske melodier og legoklodsgrafik. På tide!

Accolade

Dette engelsk-amerikanske softwarehus havde faktisk en ret stor stand på showet. Ude bagved fik jeg mig en snak med Nadia Singh, der - efter at have overhældt mig med T-shirts, kasketter og et enkelt halvfærdigt spil - smilende viste mig de nye produkter. Lige på trapperne er **Day of the Viper** (en slags rollespil med robotter), som gerne skulle blive anmeldt i næste nummer. Herefter følger et mere traditionelt rollespil - **Don't go alone** - der foregår i et hjemstøgt hus. Modsat andre rollespil dør dine karakterer ikke, hvis de får for meget af dæmonerne og spøgelserne. Næh, de bliver skam bare skingrende sindssyge og til fare for både sig selv og and-



Larry III - ikke mere LEGO grafik!



CA's udsendte stresser af i den fantastiske KONIX konsol.



En omværende reklame for Ghostbusters II.



Travlhed på Accolade's stand.



"Væk med det kamera, eller....!!!"

I "Berlin 1948" skal du finde en forsvundet A-bombe.

rel Bortset fra et formationsflyspil (**Blue Angels**, alle maskiner, ved juletid) og spionthrilleren **The Third Courler** (PC), der begge udmærker sig grafisk, var Nadias absolutte favorit...**Bar Games**. Modsat f.eks. Summer Games og Winther Games er her både diskrimination og grov underholdning på programmet. Jeg fik en hurtig demo af øludskænningsdisciplinen, før frøken Singh gik over til sin "favoritsportsgren": Mis/Mr. Wet T-shirt konkurrencen! Og hun var god til det! Opgaven er simpel: en ung kvinde vandrer rundt på en scene, og det er så din opgave at gennembløde hendes T-shirt så hurtigt som muligt – er er selvfølgelig close-up's af offerets overkrop! Ude til PC i nov. og til resten af formaterne i det nye år. Efter denne oplevelse så jeg lidt fra **Hardball II** og **The Cycles** (Test Drive på 2 hjul). Nadia annoncerede endvidere ENDNU et racerspil: **Powerboat USA**. Jeg så intet konkret, men kan vel gætte: Test Drive uden hjull

Rainbow Arts

Dette tyske softwarehus havde en lille stand et sted i mylderet. Umiddelbart så der lidt dødt ud (ALT incl. betjening var revet væk), men inde bagved fandt jeg Kristin Dodt, der løvrigt forklarede mig om de nye titleer. Hun havde ingen demoer kørende, så i stedet gav nhun mig en stak dias og nogle papirer. Mest interessant (og flottest) lyder action-eventyret **Days of the Pharaoh**, der er lige op over, men også **Berlin 1948** virker spændende. Her skal du som amerikansk agent prøve at finde en forsvundet A-bombe i det blokaderamte Berlin. Ikke et spil, jeg havde ventet fra et tysk firma, men hva'?

Hardware og lamaer

Det er altid interessant at se, hvad hardwareproducenterne foretager sig på sådan et show. Commodore holdt en relativt lav profil med businesslook og kun én infoblograf, mens Atari virkelig foldede sig ud. Ikke bare havde de showets største stand med et par racerbiler og muskler bare for hyggens skyld – Næh, de havde også snevls af Atari'er der frit kunne benyttes til diverse spil. Midt i det hele sad Jeff "Lama" Minter og syrede med sit **Trlp-A-Tron** program, 3-4 ST'ere og noget psykadelisk musik. Jeg fik mig en snak

med kamelflipperen, der fortalte mig lidt om et af hans kommende konsolspil (titlen bestod af 7-8 ord og havde vist nok noget at gøre med weirdo'er, hamstre og andet godt). Midt i det hele kom Jeffsmor – en "normal", ældre dame med en kuffert, som hendes kære søn måske kunne bruge til ST'erne. Jeg snupede skyndsomt et mord/sønbillede og snakkede lidt med Fru Minter, der står for markedsføringen af Larnasoffspilene. Tilsyneladende kommer der snart et par titler til Amigaen, men præcist hvornår vidste hun ikke, så hun stak mig ST-versionerne – bare for en sikkerheds skyld. Med mor vel af vejen gravede Jeff sit **Gameboy**-konsol frem og begyndte at spille tennis. Jeg fik lov til at prøve et par spil og kan kun sige: figurene bevæger sig da, men hvorfor lave sort/hvid-grafik i 1989? Så ville jeg – og Jeff – hellere have den nye **Atari Lynx** (omtalt for et par numre siden), der kunne ses (men ikke røres) på standen. Grafikken er superb. Nu vi snakker konsoller kiggede jeg også over hos **Konix** for at se deres **multisystem** med hydraulik, stol og det hele. Heller ingen demonstration her (skidt var vist gået ned), men pressekortet skaffede mig et prøvesit i denellers indhegnede maskine. Styretøjet kan med et snuptag omdannes fra rat til cykelstyr, og det 5-600 dyre udstyr havde en rigtig god "feal" over sig. Og spillene kommer kun til at koste 10-15\$. Multisystemet kan i sandhed gå hen at blive en hjemmearcademaskine for folket!

Mere, mere, mere...

Selvfølgelig er det ikke det hele. Hewson kommer med en hel stak spil, Titus gør sig klar til en række arcadelicenser, Dynamics tror på en fremtid for selvlysende røde og grønne neonjoysticks, og den relativt ukendte Interceptor Group virker på vej op. TSA-media fra Australien vil introducere en helt ny form for læresoftware (gode programmer!), Microdeal kommer med lidt professionelt stof, Domark med **Hard Drivin'**, **Tobin'** og **APB**, og alle de andre danske, tyske, franske og engelske huse følger bare med. Det er forvirrende at være på PC-show, men én ting er sikker: computerspil er ikke en overstået æra i historien. Tværtimod!

Jakob Sloth.

PARADIS

SPØGELSER I MASKINEN



Midnat, spøgelsestimen. Jeg har lige lukket katten ud, og håber inderligt, at denne pludselige panik snart vil lægge sig. Da programmøren fra IBM bad mig om at uddrive de ånder, der i den sidste tid havde hjemsøgt hans lejlighed, sagde jeg ja. Jeg havde ofte sludret med ham i den lokale pub og vidste derfor udmærket, at manden arbejdede for verdens største computerfirma. Jeg vidste også, at han var på randen af et nervøst sammenbrud. Han var virkelig overbevist om, at hans bolig var hjemsøgt, og at forstyrrelserne udsprang fra hans hjemmecomputer. Jeg lovede, at jeg ville se på sagen - i selskab med en lokal præst og en parapsykolog fra universitetet i Southampton. Vi var vel nærmest en slags high-tech "Ghost Busters"...

De overnaturlige kræfter havde manifesteret sig på alle mulige måder: Hans PC afgav mystiske, uforklarlige data, og hver gang det skete, faldt temperaturen i rummet drastisk. Samtidig hørtes der mystiske banke-lyde fra væggene. Programmøren led også under forfærdelige hovedpiner, uforklarlige depressioner, og han mente helt bestemt, at han kunne se små feer i sin baghave. For at gøre en lang historie kort (hvilket er en skam, eftersom jeg bliver betalt pr. ord) løste vi problemet med det sædvanlige Ghostbuster-grej: en fugtighedsmåler, seks elektroniske termometre, en elektromagnetisk puls-måler, en digital Casio båndoptager og en videobåndoptager.

Vores undersøgelser viste, at der ikke var noget som helst overnaturligt ved "spøgeriet". Hans PC udspylede mærkelige data hver nat, når husets centralflyr slog fra. Det skete, fordi fyrets gamle, elektromagnetiske motor var placeret lige bag mandens skrivebord, hvor computeren stod. De skræmmende lyde opstod, når de afkølede varmerør trak sig sammen, og hovedpine er et almindeligt symptom, når man har tilbragt lang tid foran skærmen. Højspændingskablerne over bygningen har sikkert også deres del af skylden for den arme mands lidelser.

Og feerne i baghaven? Reflekser fra den nærliggende M27 motorvej via lysets brydning i rudens kontur-glas, når de dampmættede skyer stod lavt på himlen. Teorien om den hjemsøgte computer var med andre ord ren og skær nonsens.

Er din computer hjemsøgt? Vor redaktionelle spøgelsesjæger, Mel Croucher, er ikke i tvivl: visse computere er IKKE til at spøge med! Her er hans beretning.

Fra april 1984 til december 1988 undersøgte det Californiske fakultet for parapsykologi 46 tilfælde af "hjem søgte computere". 41 af disse viste sig at have en naturlig forklaring. Mange af dem var ovenikøbet konstrueret med vilje, som i sagen om en forurettet ung dame, der forsøgte at drive sin tidligere mand til vanvid. Men ikke desto mindre så står vi tilbage med 5 tilfælde af "spøgelser i maskinen", som ikke har nogen videnskabelig eller rationel forklaring.

Historier om hjem søgte computere dukker med jævne mellemrum op i seriøse, tekniske tidsskrifter som f.eks. "Playboy" og "Nudes of the World". Disse blade er fyldt med historier om satansk software og clairvoyante computere, men de fleste af historierne er opdigtede, og de "ægte" har som regel en ganske naturlig forklaring. Systemfejl, dårlig programmering og diverse ulykker opfører sig tit som computer-spøgelser, og eksperter som Dr. Max Honeyman har specialiseret sig i at uddrive dem. Da jeg ringede til ham på Berlins Frie Universitet, stillede jeg ham først et meget simpelt spørgsmål: "Tror du på spøgelser?" Hans svar var et ligeså simpelt: "Det kan du få me tro, jeg gør!".

Ghost Busters

Julen og de kolde vintermåneder er det perfekte tidspunkt for spøgelses-historier, og Juleaften 1985 måtte kommunekontoret i Fayetteville, North Carolina tilkalde de lokale ghost-busters. Telefonvæsenet havde registreret, at der hver midnat blev foretaget hundredevis af mystiske opkald fra to telefonlinjer i den kommunale sanitets-bygning. Der var bare det underlige ved det, at bygningen var fuldstændig tom!

Bystyret mente, at der måtte være tale om drengestreg, og de meldte derfor sagen til politiet i håb om at afsløre bagmændene. Men de befippede betjente kunne ikke gøre andet end at se forvirret til, mens de to telefoner gang på gang blev betjent af usynlige spøgelser, og til sidst måtte politiet give op. Spøgelsesjægerne blev altså tilkaldt, og de fandt hurtigt ud af, at det var tørstige spøgelser, de havde med at gøre. De mystiske opkald var nemlig alle sammen rettet mod forskellige Coca-Cola varelagre

rundt omkring i landet. Ud fra den oplysning lykkedes det en computereksperter at fange "spøgelseserne", som viste sig at være to automatiske cola-automater. På grund af en fabrikations fejl var deres indbyggede computersystemer gået rablende bananas, og i stedet for at rapportere dagens salg og bestille et tilsvarende antal nye forsyninger, blev de to maskiner ved med at ringe hjem efter spandevise af cola.



Hvis din computer er hjem søgt, så ved du hvem, du skal tilkalde...



Bye Bye Baby, se boksen på næste side

Uheldigvis havde den lokale sladder-pressen for længe fået fingre i historien, og hundredevis af opdannede beboere nægtede at tro på cola-teorien, idet de hævdede at have set alt - lige fra gigantiske heste til Satan himself - danse omkring ved sanitets-bygningen.

"Spøgelser findes, men jeg er ikke nogen hekse-doktor. Jeg er en videnskabsmand, så

hvad er der at være bange for? Et spøgelse er et spor fra fortiden, en slags "optagelse" af en bestemt person eller begivenhed. Mine hjernebølger laver en sådan optagelse lige nu, mens jeg taler, zap! Der flyver de, zip! Hvis en kutteklædt fyr kommer forbi og hugger mit hoved af med en brandøkse, eller hvis jeg bliver muret levende inde i damernes badeværelse, så vil min

hjernens optagelse selvfølgelig være langt stærkere. Disse spøgelses-agtige "optagelser" bliver opfanget af særligt følsomme hjerner på præcis samme måde, som en båndoptager opfanger en indspillet lyd. Elektro-magnetisk! Du ved lige så godt som jeg, hvordan en computer emulerer den menneskelige hjerne, så hvorfor skulle computere ikke "se spøgelser" på samme måde som os andre?" (Citat: Dr. Max Honeyman.)

Heksene fra Eastwick

Hvis du har set filmen, husker du sikkert slutscenen, hvor den djævelske Jack Nicholson dukker op på en række video-monitører for at tale med sine favorit-hekses spædbørn.

Der var engang, i det berømte kongerige Harlesden, i det nordlige London, en ung dame ved navn Mary Theresa Kennedy. Hun blev smidt ud af "Saint Joseph's Secondary School", fordi hun i sin fritid sysiede lidt med heksekræfter for begyndere. Til sidst fik nonnerne nok af Mary Theresa's okulte besværgelser, sorte stearinlys og bizarre ritualer, så de udstødte hende fra deres kristne fællesskab.

Idag bor den, nu knap så unge, Mary Theresa stadigvæk i Harlesden. Men nu foretrækker hun, at folk kalder hende Dagmar. Hun er en selvlært heks, hun sover i en kiste foret med sort silke, og for et mindre beløb vil hun kaste en forbandelse over hvem som helst, du måtte udpege. Hvad har alt dette at gøre med video-monitører? Ikke meget, bortset fra at Dagmar bruger en gammel, slidt Commodore Plus/4 til at generere sine forbandelser: "Jeg har en rutine, som indeholder alle den gamle religions hemmelige ord i form af data-sætninger. Du giver mig navnet på din fjende, hans præcise geografiske placering, og for-

tæller mlg hvilken kategori, hans synd falder ind under. Mit program dækker økonomiske synder, seksuelle synder, fysiske angreb osv."

Nu er Computer ACTION jo kendt for sin engagerede og dybddegående journalistik, så jeg investerede en 10-punds seddel, og gav heksen de nødvendige detaljer om en vis person, der har begået mindst een af ovennævnte synder mod undertegnede (hmmm..., Red.). Efter et kort øjeblik dukkede følgende besværgelse op på monitoren: "BELTREGENA ASMO ASMO YARBUZA (ofrets navn tilbageholdt) STIMMAN ASMO", og hvis der nu sidder nogen derude, som for nyligt har fået 12 store vorter på

kløden. Kodenumrene for disse oplysninger har alle startcifrene 666, og de af os, der kan vores bibel-historie (Johannes Åbenbaring, Kap. 13), ved at dette nummer er symbolet på den onde selv.

Poltergeist

Små piger, der - uden at ville det - tiltrækker sig onde dæmoners opmærksomhed, har altid været et populært emne tema i fiktionens verden. Tænk bare på "Lille Rødhætte" og "Exorcisten", for nu at tage et par yderpunkter. Siden 1964 har Sovjetiske para-psykologer ved Moskva Universitet anvendt computere for at studere dette fænomen, og de har for nyligt udgivet en film om emnet. Her



Heksene fra Eastwick: et djævelsk grin!

deres venstre arm, så vil jeg bare sige: tak for sidst!

Demon Seed

Enhver der i ramme alvor mener, at Djævelen lever inde i computere, burde enten lægge sig ned, indtil de får de bedre, eller også sætte sig i forbindelse med Dr. David Webber fra "radio-kirken" i Oklahoma City. Han er nemlig overbevist om, at Anti-Krist holder til i "Euronet" computeren i Luxemburg. Eller måske skulle du kontakte pastor Jack van Impe fra Michigan, som har bevis for, at Satan lurer inde i EF's database i Bruxelles, og at han vil overtage magten den 1. januar 1992 - alt sammen takket være Uffe Ellemann, Erhard Jakobsen og andre entusiastiske tilhængere af EF's "indre marked".

Sagen er nemlig den, at den pågældende database bliver brugt til at holde styr på samtlige credit-cards i verden, og netop nu er man i færd med at opgradere den, så den også lagrer alle varer og transaktioner over hele

ser man, hvordan unge piger får genstande til at løfte sig på lang afstand - udelukkende ved hjælp af tankens kraft. Og før du nu indvender, at det samme sker på de fleste badestrande, så skal det lige siges, at de pågældende genstande i dette tilfælde er glas, sakse og tennisbolde.

"Poltergeist" filmene har henledt folks opmærksomhed på, at "hjem søgelsen" af en ung pige ikke altid har relation til gamle ting, men også kan udspringe af moderne teknologi, herunder TV-apparater og computer monitorer. Min research har bragt mlg i kontakt med Gilbert Simon, en 26-årig film-producer og computerfreak, som bor i Teddington. Det er nu et år siden, at Gilbert for første gang havde en bizar oplevelse med sit tekstbehandlings-anlæg:

"Jeg har et par jordeger som kæledyr, og de har altid været glade for at bo i arbejdsværelset, hvor jeg også har min computer stående. Men så blev min datter gammel nok til at kravle omkring på



Demon Seed: nogen mennesker føler sig virkelig tæt knyttet til deres maskiner...





Poltergeist

egen hånd. Sidste sommer var jeg ude i drivhuset sammen med min kone. Pludselig hørte vi et infernalsk spektakel, som om helvede var brudt løs inde i arbejdsværelset. Jeg tænkte, at der måske var sluppet en ræv ind i huset - de rædselsslagne jordegern hylede i vilden sky. Men der sad vores lille pige foran computeren, mens mystiske blå stråler langsomt sivede ud fra skærmen.

Det er i sig selv underligt nok, men computeren var ikke engang sat til stikkontakten!

Hver gang min datter kom i nærheden af computeren, begyndte dyrene at skabe sig, men så snart jeg bar dem ind i et andet rum, fandt de straks til ro igen. Jeg så aldrig nogen spøgelser, eller hørte stemmer eller den slags. Men flere gange fandt jeg møbler og papir spredt ud over gulvet, og jeg har set ord på skærmen, som jeg bestemt ikke selv har tastet ind. Computeren spørger kun, når min datter er i nærheden, men jeg ved, at hun ikke kan have skrevet de mystiske ord. Hun har ikke lært at stave!

West World

Morderiske robotter er ikke noget nyt fænomen. I 1920 opfandt den tjekkiske forfatter Karel Capek ordet "robot" som en betegnelse for en maskine, der ligner og opfører sig som et menneske. Seks år senere kunne man i Fritz Langs

stumfilm "Metropolis" se en sexet robot lede hundreder af mænd, kvinder og børn i døden. Det var først i 1950, at Isaac Asimov introducerede sine robot-love med "Du må ikke slå ihjel" øverst på listen, og i 1964 optrådte der en mord-anklaget robot i TV-filmen "I, Robot". Og hvem kan glemme den mekaniske pistolmand i Michael Crichton's film "West World" (1973), der i Yul Brynners skikkelse gik totalt amok og indledte en kynisk massekrænkelse på sine omgivelser. Men vi kom til at vente lidt endnu, før Djævelen virkelig bosatte sig i en robot.

I februar 1982 fik en arbejder på de automatiserede Kawasaki-fabrikker sig selv indskrevet i historie bøgerne. Kenji Urada har den tvivlsomme ære at være det første menneske, som blev myrdet af en robot. Siden da har robotter og andre computer-styrede maskiner hærget menneskeheden med en utrolig blodtørst! Seks mennesker blev myrdet af Nevada's stats-computere i 1983, da de gav Colorado River's dæmning besked på at drukne en hel landsby. En Canadisk Therac-25 computer myrdede to hospitalpatienter i maj 1987, da den bombarderede dem med 100 gange den "sikre" dosis røntgen-stråler.

Så man forstår godt de fundamentalistiske grupper, der

forbyder al moderne teknik i deres byer - inklusive biler, elektriske tandbørster og dræber-robotter.

War Games

Matthew Broderick og Ally Sheedy er to af de mest irriterende idioter, der nogensinde har spillet med i en science-fiction film. Ikke så svært, at den desillusionerede videnskabsmand var ret illeglad med, om de omkom i en computer-genereret atomkrig. Men hvad jeg fandt langt mere skræmmende ved War Games end den banale drejebog og det dårlige skuespil, er at handlingen faktisk er grebet ud af virkeligheden! Hvis Djævelen virkelig beslutter at tage os allesammen til helvede, så ville computeren være det helt ideelle redskab!

Computere har erklæret atomkrig mange gange. Nogen gange var det endnu mere latterligt end de hjerne-døde generaler i "Dr. Strange-love". Andre gange skete det pga. de intelligente missilers forfærdelige, kolde logik - mere dødbringende end den opdagede bombe i "Dark Star".

Siden den 5. oktober 1960 har computere forsøgt at starte den 3. Verdenskrig mindst 200 gange. Før i tiden havde computer operatørerne god tid til at overveje og undersøge situationen, før de trykkede på den fatale knap. I dag kan missilerne nå deres mål på mindre end 6 minutter, og når de først er affyret, kan man ikke kalde dem tilbage.

Så mange sikkerhedssystemer har slået fejl i tidens løb - fra rumfærgerne Challenger til Trident missilet... fra Bhopal til Tjernobyl - at det uundgåelige vil ske et eller andet sted på et eller andet tidspunkt. Og det mest ironiske er næsten, at atombombernes elektromagnetiske stråler vil slette hukommelsen på alle computere over hele kloden.

Måske vil vi så leve videre som elektro-magnetiske spøgelser, fanget i den ødelagte Jords atmosfære. Heldigvis vil den næste dominerende art - tangbillerne - opfange vores vibrationer med deres helt egne computere (interessante indretninger, fremstillet af tangplanter) og undre sig over, om der virkelig er spøgelser i deres maskiner. Viskal ikke skuffe dem.

Mel Croucher
Oversættelse: Søren Bang Hansen

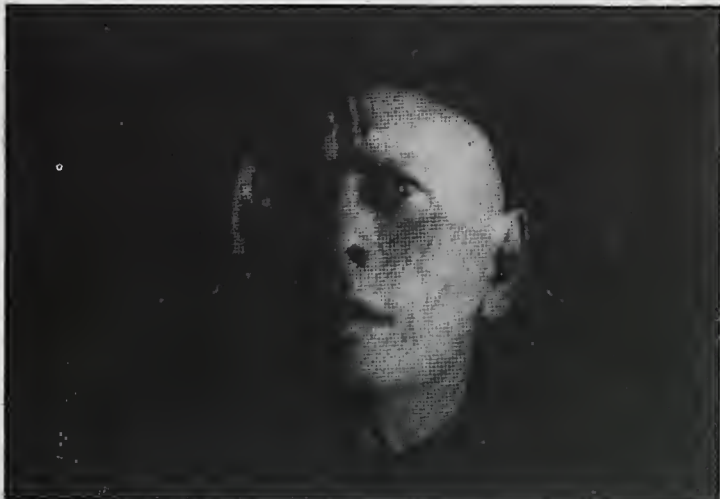
Jeg fornærmede min brødrister i morges. Her til aften prøvede elevatoren at dræbe mig som hævn." (Woody Allen, 1972)

BYE BYE BABY

5. oktober, 1960. Det amerikanske forsvars varslings-system erklærer, at Sovjet, med 99.9 procents sikkerhed, netop har indledt et storstilet atom-angreb mod USA. Thule-basens radar har opdaget et uidentificeret fjendtligt objekt på vej gennem rummet. Ingen havde fortalt computeren om den opgående måne.

9. november, 1979. Et test-bånd med simulerede angrebs-data bliver kørt ind i Pentagons NORAD computer. En tilfældig programrøkke kommer ved en fejltagelse til at koble båndet til det operationelle missil-system, og 3. Verdenskrig bryder ud. Kun 10 taktiske missiler blev affyret i løbet af de 6 minutter, det tog at opdage fejltagelsen. De blev alle uskadeliggjort, og flere millioner Sovjet-borgere kunne ånde lettet op.

3. juni, 1980. Computere i Omaha, Nebraska registrerer fjendtlige missiler med kurs mod USA. Computer-displayet i Pentagon's "National Military Command Centre" bekræfter, at en Sovjetisk ubåd har affyret et antal ballistiske atom-missiler mod "Guds eget land". Den luftbårne generalstabs fly letter fra Hawaii, og B-52 bombefly, tungt lastet med atombomber, forlader deres startbaner. Krigen varer 3 minutter og 12 sekunder. På det tidspunkt griber et menneske ind i den automatiserede sekvens, og det skal vi være glade for. Det viste sig nemlig, at "de russiske missiler" var opfundet af en 74175 chip med et svært personlighedsproblem.



Yul Brynner i West World: nok til at give enhver kuldegysninger ved tanken om robotter.

"Den var 20 fod høj, og overalt vrimlede det med ledninger... Professoren bad mig observere hans maskine i arbejde, og jeg lovede, at jeg ville ære ham som opfinderen af dette vidunderlige spøgelse i maskinen..." (Jonathan Swift, "Gulliver's Rejser", 1707)

MAIL BOX

ALT HAR SIN PRIS

Jeg købte CA1 for et par måneder siden. Bag i bladet stod der, at jeg skulle købe CA2, når det udkom. Jeg er jo ret lydig, så jeg gjorde alt, hvad der stod bag i bladet (bortset fra, at jeg købte bladet i Brugsen, og ikke i en bladkiosk - SORRY!!). Efter at have bladret CA2 lidt igennem kom jeg til MailBox (min yndlingssektion). Her læste jeg første brev! Brevet var fra Christian Bergqvist og handlede om softwarefirmaernes URIMELIGE priser. Christian (og alle andre) ønsker, at priserne kommer ned på omkring 50 kr. Og I sagde i et svar til Christian "Det er umuligt!!!".

Men er det nu også det? Før jeg styrtede ned i postkassen med dette brev, lavede jeg lidt research. Her er resultatet: 1. Disketten. Hos mange postordrefirmaer kan du købe 3.5" disks med livsvarig garanti til under en 10'er. Og da firmaerne vel køber disketter direkte fra fabrikanten, koster en disk vel 8 kr. 2. Plastic kassette eller lille papæske til spillet. Jeg har set små plastic kassetter til compact discs for ca. 5 kr. Softwarefirmaet betaler vel cirka 3 kr.

3. Forside. Jeg henvendte mig hos et trykkeri, og spurgte hvad en flot farvefor side kostede, hvis jeg købte omkring 10.000. Pris pr. stk: 4 kr.

4. Evt. manual. Mange spil behøver ingen manual. Kun få instruktioner, som kan tryk-

kes på bagsiden af forsiden (??). Men en manual på ca. 60 sider vil koste 10 kr. (stadigvæk ved køb af 10.000). Resultat: Et spil koster 30 kr. at lave - det er bare for de materielle dele. Hvis spillet nu koster 50 kr. i udsalg, har firmaet 20 kr. til lønninger osv. KOM SÅ IGEN OG SIG AT DET IKKE KAN LADE SIG GØRE!!! Thomas Krogh, Langå

Hej Thomas, det kan ikke lade sig gøre. Nå, spørg til sidst! Jeg bliver nødt til at sige, at du fejlciterer mig. Mit svar til Christians kritik af priserne lød (og jeg citerer): "... Til gengæld tror jeg ikke rigtig på den med de 50 kr. Selv til den pris er der jo penge at spare ved at anskaffe sig en kopi i stedet. Sådan vil det altid være, for spilpriserne vil altid være højere end prisen på en tom diskette". Hermed mener jeg, at en lavere pris efter min mening ikke vil stoppe pirat-kopieringen. Hvorskriver jeg, at det ikke kan lade sig gøre at sætte prisen ned?

Det er en imponerende research du har lavet, men du glemmer et par ting. Hvad med udgifter til annoncering af spillet? Du tror det måske ikke, men rent faktisk så er dette - og selve programmeringen - de to altoverskyggende udgiftsposter for softwarefirmaerne. Og så hjælper det jo ikke meget, at æsken koster 4 kr...

ARME ANMELDERE

Jeg giver Christian Bergqvist I Greve ret: spil-priserne er ALT for høje, og Hr. Theis Riiber har ret, når han i "Apropos" siger, at pundet hos distributørerne er på mindst 20 kr. Det er for galt, og det er klart folk tyr til pirat-kopiering i stedet for at købe et originalt spil. På den anden side er der ikke meget ved en piratkopi af f.eks. Red Storm Rising eller Gunship, fordi der sjældent (læs: aldrig) er nogen manual eller tastatur overlay med i en piratkopi. Så er folk for det meste tvunget til at købe spillet originalt for overhovedet at kunne finde ud af det. Men med de afsindige priser vender de fleste om på halvvejen. Jeg skal selv personligt spare op i mindst 2 måneder. Det var den alvorlige del. Jeg har også nogle forslag til, hvordan I kunne få frisket op på redaktionen (se CA2 s. 14). Vi tar spilmelderne hen ad vejen:

JAKOB: Har nogen prøvet at fortælle ham en vits? Han ser så ked ud af det. Det kan være han er træt af sit arbejde? (det kan man ikke bebrejde ham med den chefredaktør). LARS: Hans ambitioner gør ham ære... Fyr ham og giv mig hans plads.

PETER: Send ham til "En Naturlig Forklaring".

CHRISTIAN: Han har nogle flotte øjne (HA HA).

SØREN: Hvilket højt intelligent væsen. (Er jeg nu ansat?). Med hensyn til Jakobs "Det gør mig rasende" rubrik: Det skulle vel ik' være chefredak-

tøren, han omtaler? (Jeg vil godt sige op!). Nu til spørgsmålene.

1. Hvad koster Gunship til C64?

2. Hvordan bliver man spil-anmelder?

3. Hvor gammel var chefredaktøren, første gang han begyndte at skrive for et data-blad (i jordår, tak).

Det var meget, men det var alt.

Jens Gadeberg, Nibe

Vi grinede så meget af dit brev, at vi næsten blev nødt til at sende dig nogle spil (hørte I det, allesammen: Få os til at le, det lønner sig!). Nu til svarene. Jeg ved ikke hvorfor Jakob ser trist ud på billedet, men måske har det noget at gøre med at jeg (Søren, "det intelligente væsen") netop havde banket ham sønder og sammen (i Kick Off, forstås). Vi ville gerne fortælle ham en vits, men var det ikke bedre, om I selv sendte nogle fede vittser herind?

Faktisk har vi ofte tænkt på at sende Peter ind til "En Naturlig Forklaring", men det har hidtil vist sig umuligt, da vi bliver nødt til at fange ham først (han er ikke helt tam!). Når Jakob taler om "unødvendig magtdemonstration, meningsløs vold og grov uretfærdighed i al almindelighed", hentyder han selvfølgelig til førnævnte Kick Off kamp.

1. Gunship til 64'eren koster 269 kr. på bånd og 359 kr. på disk. 2. Ved at anmelde spil.

3. Lad mig se... Jeg må vel have været.... hmmm... 15 år!

HVOR ER AMSTRAD?

Jeg er den lykkelige ejer af en Amstrad CPC 464, og jeg vil gerne vide, om det er muligt at købe en diskteststation til den, som bruger samme slags disketter som Amstrad 6128? Hvis ja, hvad er prisen så ca.? Jeg har "The OCP Art Studio", men jeg har været ustyrligt dum, og er kommet til at smide dekoder-linsen væk. Er det nødvendigt, at købe et helt

nyt program, eller kan jeg skaffe en ny linse? Til sidst: Der er to spil, jeg sidder fast i: Dragon Ninja og Batman (den allerførste udgave). I Dragon Ninja kan problemet løses med en super-CA pølse, men i Batman er det mere svært:

Jeg har fundet alt udstyret og alle billedene. Nu skulle jeg efter instruktionen finde en affyrringsrampe, men hvor i #*!\$% er den? PS: Jeres nye blad er FEDT, men hvad har I

gjort af Amstrad? Jeg har læst bladet forfra og bagfra men ak... Ingen Amstrad! Martin Olsen, Risskov

Først dit problem med OCP Art Studio: Hvis softwarehuset ligger inde med ekstra linser, vil de sikkert sende dig en, hvis du skriver til dem og vedlægger bevis på, at du har købt programmet originalt (send f.eks. manualen). Der er ingen på redaktionen, som kan hjælpe

dig med dine andre Amstrad-spørgsmål, og der har du også forklaringen på, hvorfor der ikke er Amstrad-stof i CA. For se det hellere i øjnene: Amstrad slog aldrig rigtig an herhjemme, og udviklingen har idag overhalet denne computer indenom. Det var måske på tide at skifte til en mere populær computer?

Vores populære brevkasse er tilbage i fin form, denne gang med flere breve end nogensinde. Piratkopiering og de høje spilpriser er månedens mest populære emne...

REGNEPROGRAMMER?

Jeg synes at jeres blad er helt uundværligt. Og det er nogle virkelig gode spillanmeldelser I har lavet. Men jeg synes at det ville være EKSTRA godt, hvis I også tog nogle regneprogrammer og tekstbehandlingsprogrammer op.

I er i forvejen KLART bedre end Games Preview og COMPUTER og alle de andre - det er bare et fedt blad I har. Jesper Petersen, Skagen

Regneprogrammer? Tekstbehandling?! I et spilmagasin?!? Godt nok dækker vi et bredere område end de andre "spille-blade", men alligevel!

HUKOMMELSESTAB?

Jeg er en heldig ejer af en Amiga 500, og jeg har planer om at udvide hukommelsen med et 512K RAM modul (Incl. ur). Dog er der nogle ting, som jeg lige vil spørge om, før jeg endelig bestemmer mig:

1. Jeg har hørt, at når jeg udvider min Amiga's hukommelse, så vil både grafik og lyd blive bedre. Passer det? Og i så fald, bliver den så også endnu bedre med 2MB, 5MB osv., eller hvornår går grænsen?

2. Uret, der følger med i udvidelsen har batteri back-up. Passer det, at det kun holder i 6 timer, hvorefter man skal tænde computeren igen for at genoplade batteriet? Lars Møller, Greve

1. Nej. Enkelte spil (f.eks. Falcon) udnytter den ekstra hukommelse (1Mb er nok!), så du får MERE lyd. Men dette er ikke så almindeligt, og selve lydkvaliteten er under alle omstændigheder uændret.

2. Nej (igen). Batteriet holder meget længe (angiveligt flere år), så du slipper altså for at stå op midt om natten for at tænde din Amiga, så batteriet ikke løber ud...

THE YOUNG ONES

Lige indtil jeg fik fat i det nye nummer af jeres blad, havde jeg en fast forestilling om, at I allesammen var uddannede journalister. Men da mit blik faldt på side 14 i CA #2, måtte jeg jo indse noget andet, for man er vel næppe uddannet journalist som 15-årig (eller hvad!!). Det har altid været min store drøm at blive journalist og sidde og anmelde spil for et computerblad. Når der så står, sort på gult, at I faktisk ikke er meget ældre end mig, er der noget jeg MÅ vide. Jeg kan nemlig ikke få ind i mit hovede, hvordan man bærer sig an med at være ansat på et computerblad som 15-årig eller være chefredaktør når man er 20. Jeg SKAL have det at vide (Især, hvis I vil undgå brevbomber). Forrest i bladet står der, at I gerne vil høre fra folk, der har mod på og evner til at skrive for jer. Modet, det

har jeg. Om jeg også har evnerne, må andre afgøre. For at afsløre MIN skumle personlighed, har jeg vedlagt et skema magen til jeres: Navn: Stefan Anbro
Også kaldet: Mr. Cool.
Alder: 14 år.

Har skrevet for: Ingen - endnu.
Hobbies: Computere, D&D og fodbold.

Yndlingsmusik: Depeche Mode og INXS.

Yndlingsspil: Boulderdash - gammelt, men genialt. Wizball - knap så gammelt, men også genialt.

Værste spil: Ghost Hunters.
Livret: Chokoladekiks - også selvom min mor siger, at det kan man ikke leve af.

Yndlingsdrik: Kakao.

Ambitioner: At give Mike Tyson et knock out!

Det gør mig glad: At der stadig indimellem bliver lavet superspil til en god gammel computer som C64.

Det gør mig rasende: Sladrehistorier i BT.

Favoritperson: Jay Miner og David Morse - de udviklede Amigaen. Favorithadere: Codemasters.

Favoritdyr: Min 64'er.

Det er skam helt normalt, at computerblade bliver skrevet af unge mennesker. Det er også meget praktisk, da de fleste af læserne jo er jævnaldrende, og derfor er bedre "på bølgelængde" med det sprog, der bruges i bladet. De fleste medarbejdere er ansat på free-lance basis (læs: efter skoletid), så det er ikke noget problem med 15-årige (heller ikke, når de hedder Christ-an...). Hvis du (eller andre læsere) gerne vil skrive for os, så send en ansøgning sammen med en prøve-anmeldelse og ideer til artikler. I godt kunne tænke jer at skrive. Men ikke flere skemaer, please!

LOAD ERROR

Jeg er nybakt ejer af en Amiga 500 (købt i BILKA). Jeg været så heldig at "få" 70 disks med spil og programmer fra en ven. Men ca. 20 af dem kommer frem med et utal af forskellige load errors, selvom de ikke fejler noget på hans Amiga. Så jeg sendte den til BILKA for at få den repareret (justeret), men der siger de, at den ikke fejler noget og at det er fordi, diskteststationerne ikke står ens (min kammerat får sine spil et helt tredje sted fra og uden problemer?).

Der kommer bl.a. en load fejl (2 disks), der siger: "Internal clock not functioning. Set-clock failed return mode 20". Jeg har ladet mig fortælle (af en edb-assistent), at "Internal clock" er læseren i disk drevet, og at det derfor er den, der ikke dur. Men i BILKA's reparations afdeling siger de, at "In-

ternal clock" er det ur, man kan få frem i workbench, og at det bare skal stilles. Kan det virkelig passe, at der er så mange load problemer med en Amiga? Jeg har aldrig haft problemer med min 64 (undtagen dengang, jeg brugte bånd). På forhånd tak for hjælpen og et godt blad. Bo Rudbeck, Ballerup

Beskeden "Internal Clock... etc." har ikke noget med diskette stationen at gøre. Det betyder bare, at Workbench leder efter et ur, som ikke findes (medmindre du altså har en særlig Ram-udvidelse). Det er faktisk ret almindeligt, at disketter ikke kan køre på alle Amiga'er. Problemet er dog størst med de helt billige no-name disketter, så udskift dine disketter eller find en anden bytte-partner.

JEG SITTER FAST!

Heil Jeg er en ivrig læser av Computer ACTION. Jeg har noen spørsmål:

1. Jeg sitter fast i Last Ninja. Hvordan kommer jeg forbi dragen på første brett?

2. I Maniac Mansion har jeg problemer med å åpne skapet i rommet ved siden av rommet med spille-automatene.

PS: Jeg håper dere har et svar på det.

Øivind Gylver, Heggedal - Norge

Ditt brev hører ikke hjemme i Mailbox, og når vi alligevel trykker det her, er det for een gang for alle at slå fast: Hvis du har problemer i et actionspill, så indryk en annonse under "Opslagstavlen" i læsermarkedet. Hvis det er et adventure, skal du selvfølgelig skrive til The Magic One. Mailbox er først og fremmest ment som et sted, hvor læsernes tanker og meninger kan komme frit til udtryk.

MAIL BOX

NEJ TIL "SERIØS" SPROGTONE!

I Computer ACTION #2 har I en konkurrence på sidste side, hvor et af spørgsmålene lyder noget i retning af, om jeres sprog skal være mere kultiveret. Jeg synes selv (og jeg er slækker på at mange andre gliver mig ret), at netop sproget er en af de utallige ting, der gør jeres blad til det bedste.

Martin Skands, Hornbæk

Mojn, mojn!

Jeg kan godt lide jeres måde at skrive på, og at I skriver priser med i testen. Som spilmagasin er der kun eet blad der overgår jer, det er "Aktueller Software Markt" fra Tyskland. Apropos Tyskland, Thomas Strand efterlyste i CA2 nogle priser fra Tyskland. Her er de: Amiga u. skærm: 850-900 mark. Amiga m. skærm: 1400-1500 mark. Monitoren "Phillips cm 8833" er billigere i Danmark. Men der er TYSK tastatur, TYSK manual og kun 1/2 år

garanti. Min egen Amiga er derfor købt i Danmark.

Jeg synes at CA2 var alle tiders. Billederne af testerne var meget gode. Jeres besøg i Skrydstrup var meget sjovt skrevet. Bare fortsæt sådan. Og så spørgsmålene:

1. I forswarets simulator, kunne man da flyve uden for Danmarks grænser?

2. Kunne man flyve om dagen?

Mojn fra Sønderjylland!
Jakob Poulsen, Kruså.

1. Ja, der var skam både mulighed for at flyve til Norge, Vesttyskland og sikkert også Warszawa. På landene. Vi holdt os bare indenfor Danmarks grænser, fordi vi ikke ville starte nogen verdenskrig...

2. Ja, det kunne man godt, men pga. af det begrænsede antal farver (se skærbilleder i CA2), var der ikke den helt store forskel på nat og dag. Men imponerende er det nu alligevel!

KATTEN I SÆKKEN II

På en måde er jeg enig med den læser, der i CA2 kritiserer, at man ikke kan prøve spillene, før man køber dem. Men hvis det var sådan, at man kunne låne spillene, før man besluttede, om man ville købe dem, ville computerbutikkerne let komme til at fungere som en slags "lånspillet" og kon så tilbage efter et par dage for at få pengene tilbage" butikker.

Men var det ikke en ide, hvis softwarehusene lavede små demoer for deres nye spil? Disse demoer skulle køre på forhandlernes computere og skulle indeholde scener fra spillet.

Her kunne man så selv vurdere lyd, grafik og hvordan spillet ellers virkede på en. For det ER svært at vurdere, om et spil er godt, på et lille gnidret skærbillede på bagsiden af pakken. Rasmus Pagham, Vejle

Mange butikker har en video kørende, hvor man kan se demoer fra spillene. Det ville nok være for besværligt med en program-demo for hvert enkelt spil. Iøvrigt tror jeg du misforstår Sebastian Ingversens forslag. Det går vel nærmere på, at køberen skal kunne prøve spillet inde i forretningen, og altså ikke tage det med hjem. Og det synes jeg absolut ikke er noget urimeligt krav at stille til de danske spilforhandlere.

FLERE C64 BILLEDER

Tak for jeres udmærkede blad. Det er lækkert, at I er gået over til blad-format igen. Jeg har nogle spørgsmål... 1. Hvor kan man købe Indiana Jones (arcade adventure) til 64'eren?

2. Vil I ikke komme med lidt flere screenshots fra 64'eren? De fleste af skærbillederne i spilanmeldelserne er fra Amiga. Det er lidt (for ikke at sige meget) irriterende, at skulle blive ved med at se på det.

3. Kan I ikke udvide Mailbox'en?

Jeg kan godt lide jeres anmeldelser, men kom med lidt flere til 64'eren. Lad være med at gå for højt op i militærets simulationer. It's booooring! Derimod er det sjovt at læse om, hvordan I interview-er crackere og lignende. Henrik Hansen, Odense

1. Hvis det er action-spillet du tænker på, så skulle det være ude i butikkerne nu. Adventure-spillet kommer slet ikke til 64'eren.

2. Næsten alle de screenshots vi bringer i bladet, er nogen vi får tilsendt fra de engelske softwarehuse, og de vil selvfølgelig helst vise spillene fra deres "pæneste" side. Men vi gør hvad vi kan for at få skærbilleder fra alle de anmeldte versioner. 3. Kan I ikke sende os nogle flere breve?

BRUG LÆSERMARKEDET!

Tak for et godt blad. Sammenlignet med ICRUN og "avisen" er det her det bedste, I har præsteret til dato, så bliv venligst ved med det.

Jeg har et par spørgsmål, som jeg ikke kunne få svar på nede i den lokale computerbiks, så derfor prøver jeg nu hos jer (hjælp). Jeg søger et tips-program til min Commodore 128D'er af den slags, hvor man kan konstruere sine egne tips-systemer, hvorefter man kun skal indtaste opstillings- og udgangsrekke for at få systemet opstillet korrekt, og få det udskrevet på data tipskuponer (min printer er en Okimate 20).

Til sidst vil jeg gerne vide, hvor man kan købe spillet "Moon Buggy". Jeg havde det i sin tid til min gamle Commodore Plus-4, men jeg ved, at det også findes til C64. På forhånd tak. Jan Krogh Sørensen, Nørresundby

Begge dine spørgsmål hører hjemme i vores Læsermarked. Vi har ingen mulighed for at vide, hvor den slags programmer kan købes. Så udfyld kuponen (den må godt kopieres eller skrives af), det er næsten altid en bedre ide, at henvende sig direkte til de andre læsere.

BRUGERKLUB SØGES

Jeg er en glad Amiga-ejer, der har 2 spørgsmål, som jeg håber I kan besvare.

Jeg kunne godt tænke mig at lære min Amiga lidt bedre at kende, så jeg kan bruge den til andet end spil. Derfor ville jeg lige høre, om der findes nogle klubber eller aftenskoler for Amiga ejere i Roskilde eller Københavns Amt?

PS: Jeg synes jeres blad er død "fedt", men lidt for dyrt. Martin Schøller, Greve

Hvis der findes nogle brugerklubber i det område, så vil jeg hermed opfordre dem til at indrykke en gratis-annonce i vores Læsermarked. For dyrt? Du finder ikke noget tilsvarende til en billigere pris!

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, ros, spørgsmål, svar, vittser, tegninger, reaktioner på andre breve eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så er adressen her:

"MAILBOX"
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:		
Amiga 500		4995,00
Amiga 500+Philips-kabel		7350,00
512 K-ran udv.m.ur og af.		1540,00
20 M8 Golem Harddisk		4735,00
3.5" Golem Oiskdrev		1385,00
5.25" Golem Oiskdrev		1730,00
3.5" Winner Oiskdrev		1195,00
5.25" Winner Oiskdrev		1595,00
Quickbyte V Eprombrænder		790,00
REX Megacart t. Eprom		690,00
Printerkabel Centronics		85,00
Monitorkabel A-500/CM8833		200,00
Bootselektor OF0-OF1(2)		75,00
Bootselektor OF0-OF1+OF2		230,00

Commodore 64/128 udstyr:		
Eprombrænder fra		600,00
Epromkort fra		135,00
Userport-Centronics kabel		105,00

Printere og tilbehør:		
NEC P 2200,	24 nAl	4575,00
Epson LQ500,	24 nAl	4605,00
Star LC 24-10,	24 nAl	3895,00
Star LC 10,	9 nAl	1955,00
Enkeltarkføder t. P2200		1450,00

Disketter:		
5.25" 0500 NN		3,25
5.25" 0500 NN HD 1.2 M8		9,00
3.5" 0500 NN		9,40
3.5" D500 NN KAO		11,00
3" 0500 NN		26,00
Rabat 10 % ved 100 stk.		

Diskettebæks med lAs:		
til 80 stk. 3.5"		75,00
til 100 stk. 5.25"		75,00
til 120 stk. 5.25"		

Jovstik og diverse:		
Competition PRO 5000		145,00
Competition. Extra, autofire		215,00
Joy Board JB 2, multifunc.		295,00
Musemåtte		80,00
Epromsletter u. timer		550,00
Eprom 27256		60,00
Eprom 27512		120,00
Philips CM 8833 u. kabel		2450,00

Bøger:		
Kickstart Guide to Amiga		190,00
Amiga Basic Inside a. Out		348,00

IMPORTØR af GOLEM-VESALIA-REX

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf. 31 67 11 93
Ma.-Fr.: 15-19. Lø, lukket

COMMODORE 64 MODULER

SUPER 5 TURBO modulkr. 248,00
ABC turbotape (m. striber), ABC turbotape v 3.0 som kan save direkte til diskette, Diskturbo X6, Azimuth justering (tonehoved), Basic, Resettast.

TOOL BOX modulkr. 298,00
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på eet modul til både tape og disk.

BOOSTER er en rigtig hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek. I uden ombygning af disktestationen. **HYPRALOAD** viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 X hurtigere FILE COPY er et alsidigt kopi prg. som bl.a. giver mulighed for brug af to disktestationer. Man har mulighed for et kopiere filerne i den rækkefølge man selv vælger, ændre blok længde, ignorere diskfejl m.v. **MULTIBACKUP** er et disk kopi prg. som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg med block og buffertæller. Indbygget lynformattering (10 sek.) og mulighed for at give direkte diskordre. **NIBBLER** kopierer hele disksider. Man behøver ikke at formattere måldisketten - den får nøjagtig samme udseende som originaldisketten. (også header/id). **202 COPY** kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til diskette. Også fra diskette til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkelt-filer eller hele diskettesider til turbotape med automatisk start/stop af datasæt og diskteststation. **DIR MANIPULATION** laver directory'en som du ønsker. Man kan flytte filer, slette filer og lave mellemrumsstrøg. **ABC TURBO** v 2.3 er den kendte med farvestrider. Loader 10 x hurtigere fra tape. **AZIMUTH JUSTERING** kan stille alle datasæt til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derefter.

BACK TO BASIC, RESETTAST.
SENDES OVERALT.
også Norge/Sverige
PORTO KR.: 22,00

Leg og Hobby

JERNBANEGADE 42
9460 BROVST
TLF. 98 23 10 98
GIRO 2 43 82 83

AMIGA 2000

Hvorfor drømme hele tiden, når du kan få markedets bedste computer til halv pris?



Kontantpris m.
50% RABAT. KUN
10.300 kr.

WIDCAD har et special tilbud til elever ved gymnasier, HF, EFG og højere læreanstalter. Køb hos os en AMIGA 2000 incl. farveskærm, tastatur, mus, 1 MB Ram, Workbench 1.3. Du kan endvidere med fordel købe disketter, Modems, Harddiske og andet tilbehør hos os.

Ring og hør nærmere.

WIDCAD
Klitvej 1 - Karlslunde
Telefon 42 15 24 50

Kære Annoncør!

Husk venligst at deadline for indlevering af annoncemateriale til næste nr. af COMPUTER ACTION er

**TORSDAG D.
9. NOVEMBER
1989**

Med venlig hilsen

COMPUTER ACTION
Annonceafdelingen
Tlf. 33 11 32 83

HELT NYT I DANMARK

AMIGA - ATARI - COMMODORE

DANSK TEKST

**Dataskolen tilbyder kursus
i maskinprogrammering**

**Stor succes i Sverige og Norge
NU I DANMARK**

Lær at lave dine egne programmer: Spil, Demo og andre applikationer. Hvert kursus består af 12 breve Commodore 64-kurset dog kun 10 breve) og 2 disketter med programeksempler.

Med mindre andet aftales med DATASKOLEN vil du hver måned modtage et nyt kursusbrev. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet kan du selvfølgelig helt gratis få vejledning.

RETURRET

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen udmeldes du automatisk og det hele har været gratis for dig. Du er ikke forpligtet til at aftage alle 12 (10) breve og kan på et hvilket som helst tidspunkt udmelde dig skriftligt.

JÅ, jeg tilmelder mig DATASKOLEN og ønsker at modtage et brevkursus i maskinprogrammering på:
Jeg betaler mit første kursusbrev således:
☐ Forudbetaling 148 kr. (+ evt. diskette 97 kr.) vedlagt på check
☐ Forudbetaling 148 kr. (+ evt. diskette 97 kr.) indsat på giro 7 24 23 44
☐ Efterkrav. Ved modtagelse betales 148 kr. (+ evt. diskette 97 kr.) samt efterkravsgebyr kr. 28.
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
C-programmering AMIGA
DISKETTE m/programseksempler
(kun ved køb af kursus)

NAVN: _____

ADRESSE: _____

EV. TLF.: _____

POSTNR./BY: _____

Udfyld kupon til DATASKOLEN, NORDENGEN 18, 2980 KOKKEDAL

HVILKEN COMPUTER ER DEN BEDSTE?

Overvejer du at skifte din computer ud med en mere tidsvarende model? Er du forvirret over det store udbud og de mange modstridende rygter? Mangler du overblik? Så se her...

Selvfølgelig findes der ikke noget entydigt svar på det spørgsmål, som overskriften rejser. Det afhænger jo helt af dine behov, pengepung osv.

Da vi er et spillmagasin, har vi lagt hovedvægten på de forskellige computers potentiale for spil og anden underholdning. De første computere, der nåede ud til en bredere offentlighed, var netop dedikeret til spil og underholdning. Det var nemlig TV-spillene, der for godt 10 år siden startede det hele. I perioden 1979-83 oplevede verden et

"boom" indenfor denne form for underholdning.

Stregen og bolden

Det startede med de helt simple maskiner, hvor man skulle forsøge at ramme en firkantet bold med nogle små streger, som man kunne styre op og ned på skærmen. Jeg husker stadig familiens første TV-spil - en aflang sort kasse (jeg kan ikke huske, hvad den hed), hvor man kunne vælge mellem "tennis", "fodbold" og "squash". Den eneste forskel på disse spil var, at man i

"fodbold" havde 10 streger at holde rede på, mens man i squash spillede op mod en mur. Heavy stuff!

En af de første (hvis ikke DET første) "rigtige" TV-spil var Ataris VCS 2600, som iverigt stadigvæk kan købes for et næsten symbolsk beløb. Her var for første gang en maskine, hvor man kunne skifte spillene ud, når man blev træt af dem. Og så var den oven i købet i FARVER!! Waaauw... Grafikken var dog meget primitiv og klodset... nærmest LEGO-klodset, hvis du forstår hvad jeg mener.

Men der var også andre TV-spil. Colecovision (hvis design faktisk minder en del om den nye Konix konsol), Philips Videopac G7000 (der med sit underlige, flade tastatur næsten må betegnes som historiens første "hjemme-computer"), Intellivision (fra det store

legetøjs-firma Mattel), og sådan kunne jeg blive ved. Men bare rolig - det gør jeg ikke.

Computerne overtager

I starten af 80'erne var der nemlig en englænder, der fik en lys ide, som skulle vise sig at blive starten på enden af TV-spillenes æra. Hans navn var Clive Sinclair, og hans ide hed "ZX80". Bag dette mystiske navn gemte der sig en lille sort kasse med fladt tastatur og en mikroskopisk hukommelse. Men hvor primitiv den end var, så var den (og dens efterfølgere: ZX81 og ZX Spectrum) med til at sætte skred i den udvikling, som banede vejen for den Amiga, jeg i øjeblikket sidder og skriver denne artikel på.

For nu rullede lavinen! Andre hjemmecomputere begyndte at dukke op overalt.

BLØD OPBAKNING?

En computer i sig selv er intet. Programmer skal der til, og historien er fyldt med eksempler på gode computere, som aldrig har slået an pga. manglende opbakning fra softwarehusene. Udbuddet af kvalitetssoftware spiller en afgørende rolle for, hvilken computer du bør vælge, og det er naturligvis lige så afgørende, hvor længe softwarehusene har tænkt sig at udgive spil til den pågældende maskine.

Vi har talt med nogle af verdens største spilproducenter, og det er nok værd at lytte til, hvad de har at sige...



US Gold

Danielle Woodyatt er PR-chef for US. Gold, som specialiserer sig i mindre avancerede action-spil. Hun virkede ret forvirret over det efterhånden store udbud af forskellige computere og konsoller: "Spectrum sælger stadig godt i herovre. Der var en del snak om, at 8-bit markedet var på vej ned, men for nyligt er det blevet en del bedre. Vi regner med, at mange førstegangs-brugere vil få en 8-bit computer i julegave.

Vi vil fortsat producere nye spil til Commodore 64, og der er ingen tegn på, at 64'eren er ved at dø hen. Snarere tværtimod."

Men hvad så med de nye spille-konsoller?

"Det er svært at sige nu, fordi der er så mange forskellige konsoller på vej. Den nye SEGA Megadrive virker meget spændende, og vi har også et godt øje til KONIX. Det er en meget spændende udvikling".



Microprose

Microprose er med købet af Telecomsoft blevet et af Europas toneangivende spilfirmaer. Firmaet specialiserer sig i simulationer og andre avancerede spil, som primært er rettet mod et marked af "lidt ældre brugere". Her er hvad firmaets salgschef har at sige om computer-markedet idag: "Det er svært at sige noget generelt, for det er forskellige computere, der sælger i de forskellige lande. I Skandinavien og Tysk-

land er det først og fremmest Amiga og IBM, hvorimod der i Frankrig sælges mange 8-bit maskiner. Amigaen fører over Atari ST de fleste steder, og selv i England er den ved at indhente ST'en.

Jeg tror ikke, 64'eren har nogen fremtid. Den står ganske vist stærkt i Skandinavien, men hvis vi kaster blikket på 90'erne, tror jeg ikke 64'eren vil få ret megen opbakning. De vigtigste computere vil være 16-bit maskiner og IBM. De nuværende 8-bit maskiner vil hurtigt dø hen. Spectrum ryger nok først (den udvikling er allerede igang), og jeg tror 64'eren følger hurtigt efter. Ved denne tid næste år, tror jeg ikke der vil være noget nyt C64 software af betydning."

Men hvad med Microprose's egne spil?

"Hvis vi ser på vores nuværende produktionsplan, så har vi planlagt nogle få 64-spil frem til næste sommer. Til den tid, tror jeg vi dropper 64'eren."

Hvad mener Microprose så om spille-konsollerne?

"De har solgt ret godt i de sidste par år. Der er næsten lige så mange Nintendo'er i England, som der er ST'ere! Vi forhandler med Nintendo, selvom vi egentlig ikke må sige det offentligt!"



Ocean

Gary Bracey er chef for dette store softwarehus, som er kendt for at lave licenser af en (som regel) ret god kvalitet. Hvordan forudser han udviklingen? "Jeg tror 64'eren fortsætter i mindst et år endnu. Der er en meget stor bruger-base, og jeg tror derfor ikke den dør lige med det samme.

Med hensyn til spille-konsoller, så tror jeg man skal passe på ikke at blande de to markeder sammen. Konsollerne appellerer til yngre mennesker. I modsætning til hvad mange hævder, så har Nintendo 8-bit og Sega Master System ikke haft nogen særlig succes i Europa. Da slet ikke, hvis man sammenligner med Japan og USA. Jeg tror at julesalget i år vil være afgørende for, om konsollerne trænger rigtigt igenem.

Tror Gary Bracey, at konsollerne på længere sigt helt vil fortrænge computerne i sin tid fortrængte TV-spillene? Det er umuligt at forudsige på nuværende tidspunkt. Personligt tror jeg ikke på, at konsollerne vil overtage markedet. Det er to forskellige markeder, som sagtens kan eksistere side om side."



Commodores VIC20 blev hurtigt afløst af en vis Commodore 64, og så tror jeg godt, du kender resten af historien. Du er i hvert fald selv en vigtig del af den!

Hvad nu?

Selvom de fleste sikkert på et eller andet tidspunkt har taget del i det evindelige "min computer er bedre end din" slagsmål, så er det vel de færreste, der på stående fod kan gøre rede for alle deres computers tekniske specifikationer. I det hele taget eksisterer der en udbredt forvirring på dette felt, og det er den situation, denne gennemgang gerne skulle råde bod på. <O5Søren Bang Hansen

COMMODORE 64/128

Den gode, gamle "brødkasse" var med til at starte det hele, og der er stadig salg i 64'eren! Senere fulgte Commodore 128, som i spilsammenhæng er ret uinteressant, da de fleste spil alligevel kun kører i C64 mode. 128'eren opnåede da heller ikke den ventede succes, og idag er den helt ude af produktion, mens Commodores samleband stadig spytter den ene 64'er ud efter den anden. Da 64'eren kom frem først i 80'erne var den "state of the art" med sine 16 farver og den fantastiske SID lyd-chip. Sidstnævnte er stadig en af de mest potente lydchips i nogen 8-bit computer på markedet. En virkelig god spillecomputer med vel nok verdens største udbud af kvalitets-spil.

PRIS C64: 1595 kr. C128/128D: Udgået.

PROCESSOR C64: 8-bit, 2 MHz 6502. C128/C128D: samme som C64 plus 8-bit, 4 MHz Zilog Z80.

HUKOMMELSE C64: 64K. C128/C128D: 128K.

OPLØSNING C64: 320x200 (8 farver på skærmen). C128/C128D har (i 128-mode) en opløsning på 640x200.

FARVE PALETTE 16 farver.

LYD 3 kanaler og 8 oktaver.

SOFTWARE Der er et enormt udbud af software til 64'eren, især spil, men også en del seriøse programmer. Det meste er lagret på bånd eller diskette, men enkelte ældre spil kan købes som moduler. Spillene koster som regel et par hundrede kroner.



AMSTRAD CPC

Amstrad computeren findes i flere modeller. CPC464 har indbygget båndstation, mens den dyrere CPC6128 var en af de første hjemmecomputere, der havde et disk-drev indbygget. En usædvanlig ting ved Amstrad maskinerne er, at de sælges sammen med en monitor (grøn eller farve). Det var med disse computere at Amstrad forsøgte at udfordre 64'erens dominans på "hjemme-markedet". Det lykkedes ikke.

PRIS Vi kunne ikke finde nogen dansk forhandler, så her er priserne i engelske pund. CPC464 £299 m. farveskærm - £199 m. grøn skærm. CPC6128: £299 m. grøn skærm, £399 m. farveskærm. **PROCESSOR** 8-bit, 4MHz Zilog Z80.

HUKOMMELSE CPC464: 64K. CPC6128: 128K.

OPLØSNING 160x200 (16 farver), 320x200 (4 farver), 640x200 (1 farve).

FARVE PALETTE 27 farver.

LYD 3 kanaler, 8 oktaver. Computeren har indbygget højttaler.

SOFTWARE Mange C64-spil er konverteret til Amstrad, og der findes et rimeligt udvalg af bruger-programmer. Prislejet for et typisk spil ligger på godt 200 kr.

TEST GUIDE

Hvis man er ny i computerens verden, drukner man let i et hav af tekniske udtryk. Alle folk slynger om sig med ord som "16-bit", "Mhz", "kilobytes" etc., og som begynder kommer man let til at føle sig fortabt. Men bare rolig, de fleste af dem, der bruger udtrykkene, ved heller ikke selv, hvad de betyder. Så når du nu har læst denne forklaring igennem, så vil du ikke alene være i stand til at svare igen, næste gang en eller anden tekno-tosse udfolder sit ordforråd op i næsen på dig. Du vil også med stor sandsynlighed kunne sætte ham til vægs (især hvis du kan finde en, der IKKE læser CA) og afsløre hans manglende viden...

Anyway, down to business (som det heder på nudansk). For at gøre denne artikel så overskuelig som mulig, har vi lavet et lille skema til hver computer. Her følger en kort forklaring af, hvad de enkelte punkter nærmere bestemt dækker over:

PRIS: Vi har så vidt muligt angivet de vejledende, danske priser (incl. moms), men det skulle være muligt at finde noget billigere, hvis du ser dig godt for. Hvis det er en ældre maskine, du er ude efter, vil der som regel være et betragteligt udbud af brugte eksemplarer i vores Læsermarked eller Den Blå Avis. Vær også opmærksom på, at nogle forhandlere har opstillet særlige "pakker", hvor du kan spare penge ved at købe et "køreklaart" system.

PROCESSOR: Processoren betegnes populært som computerens "hjerne", så det siger næsten sig selv, at dette er et meget vigtigt punkt, når man skal bedømme en maskines ydeevne. For at være rigtig pædagogiske, vil vi her sammenligne processorens funktion med en mand, der sidder og spiser ærter med en ske! Der er to spørgsmål, som er interessante i den sammenhæng: A) Hvor mange ærter kan der være på skeen, og B) hvor lang tid går der mellem hver mundfuld.

Lad os først se på "skeens størrelse": En 16-bit computer sluger 16 bits (læs: ærter) ad gangen, hvilket selv sagt er det dobbelte af, hvad en 8-bit processor kan sluge i en skefuld. Men det er som sagt også vigtigt, hvor længe processoren er om at "sluge hver mundfuld". Derfor bruger man betegnelsen MHz (Megahertz) som i virkeligheden bare er en betegnelse for "hvor mange millioner mundfulde computeren sluger pr. sekund." Som du kan se, er begge dele altså vigtige, når man skal afgøre, hvor hurtig en processor er. Dette er f.eks. afgørende for, hvor hurtigt computeren kan flytte rundt på detaljerede grafik-billeder (nyttigt i f.eks. fly-simulationer) og hvor længe du

skal vente mellem kommandoerne i et adventurespil.

HUKOMMELSE: Hermed mener vi det antal informationer, computeren kan have i sin hukommelse ad gangen. Disse informationer måles i bytes, kilobytes (forkortes K: 1K = 1024 bytes) eller megabytes (forkortes Mb: 1Mb = 1024 kilobytes). Dette sætter selvfølgelig også en vis grænse for, hvor store programmerne kan være. Men man skal være opmærksom på, at mange spil ikke ligger inde i hukommelsen på en gang, idet computeren ofte først loader de forskellige informationer ind i hukommelsen, når der bliver brug for dem. Dette system kaldes "multi-load". Husk desuden, at man til næsten alle computere kan købe ekstra hukommelses-udvidelser.

OPLØSNING: Al computergrafik består af nogle små prikker, som man kalder for "pixels". Skærm-opløsningen måles med 2 tal: "antal pixels henad" og "antal pixels nedad". En høj opløsning med mange pixels på skærmen er ensbetydende med detaljeret grafik, mens en lav opløsning resulterer i et mere "grovkornet" look. Til gengæld har man som regel færre farver til rådighed på de højeste opløsninger (pga. begrænset hukommelse), og mange computere har derfor flere forskellige opløsninger, der hver især giver adgang til et vist antal farver.

FARVE PALETTE: Det antal forskellige farver, som computeren kan vise - omend ikke nødvendigvis på samme tid (se ovenfor).

LYD: Der er flere vigtige faktorer i denne kategori. For eksempel er det af stor betydning, hvor mange kanaler der er - dvs. hvor mange toner, computerens lydchip kan spille ad gangen. Et stort antal kanaler giver en "fyldig" og realistisk lyd. Vi har også angivet, hvor mange oktaver, computeren kan spille. Hvis man sammenligner med et klaver, er dette et mål for, hvor mange "tangenter" der er.

Hvis computeren har stereo-lyd, giver det selvfølgelig en helt særlig effekt, hvis du vel at mærke har en stereo-monitor eller (endnu bedre) leder lyden gennem et stereo-anlæg.

SOFTWARE: En computer uden software er som en bil uden benzin, så denne kategori er en af de aller-vigtigste. Der er forskel på, hvordan de forskellige maskiners software er lagret. Lad os bare nævne moduler, kassettebånd og forskellige former for disketter.

Før du beslutter dig for en bestemt maskine, skal du også kende lidt til software-udbuddet, både hvad angår omfang, pris, og kvalitet.



HVILKEN COMPUTER ER DEN BEDSTE?



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Dette konsol-system består af selve konsollen, to kontrolenheder og to spil. Du kan ikke bruge en monitor, da Nintendo'en sluttet direkte til fjernsynet. En interessant mulighed,

hvis du overvejer at anskaffe dig en Nintendo, er at LEJE en. Maskinen og tilhørende spil kan lejes mange af de steder, hvor man også udlejer movieboxe og videofilm. Så prøv før du køber! Nintendo har lavet et hav af ekstra-udstyr til deres konsol - der er alt lige fra lyspistoler til elektroniske kontrolhandsker, motions-måtter, robotter og andre besynderlige indretninger.

PRIS 1595 kr.

PROCESSOR 8-bit.

HUKOMMELSE Ukendt, men de fleste spil-cartridges rummer 256K.

OPLØSNING 256x240 (op til 52 farver).

FARVE PALETTE 52 farver.

LYD 3 kanaler.

SOFTWARE Kun spil. Disse leveres på særlige Nintendo moduler, som hverken kan kopieres eller slettes. Der er et enormt udvalg af spil af stærkt svingende kvalitet. De gode (f.eks. Super Mario Bros) er til gengæld RIGTIG gode. Og dyre. Spil til Nintendoen koster godt 400 kr. stykket.



SEGA MASTER SYSTEM +

Nintendos store konkurrent. Systemet består af en TV-adapter, to kontrolenheder og tre spil. Også her har du mulighed for at leje maskinen, før du køber. SEGA har ligeledes lavet en masse ekstra-udstyr, hvoraf kan nævnes den sædvanlige lyspistol og nogle ret specielle 3D briller.

PRIS 1395 kr.

PROCESSOR 8-bit.

HUKOMMELSE Ukendt.

OPLØSNING 256x192 (op til 64 farver). Grafikken har en tendens til at "flimre" en del.

FARVE PALETTE 64 farver.

LYD 3 kanaler.

SOFTWARE Kun spil, som leveres på moduler i stil med Nintendo'en. Der er et hav af

PÅ VEJ!

I denne artikel har vi koncentreret os om de computere, der rent faktisk er tilgængelige i øjeblikket. Men da der er et væld af spændende maskiner på vej, vil vi her kaste et hastigt blik på nogle af fremtidens spille-maskiner.

Det første, der falder en ind, når man kigger på listen over de kommende attraktioner, er at der næsten udelukkende er tale om det, nogen kalder "TV-spil". Disse maskiner er imidlertid flere generationer foran de gamle, traditionelle TV-spil (jvf. starten på denne artikel), så udtrykket er i virkeligheden misvisende. Lad os derfor vedtage, at vi fremover bruger udtrykket "spille-konsoller", som betegnelse for disse computere, der ikke har noget tastatur, idet de udelukkende er beregnet til spil. Af pladshensyn vil vi her begrænse os til en kort introduktion, men vi vender snart tilbage med en større artikel, hvor vi går mere i dybden med disse spændende maskiner.

Konix

Dette er nok den mest spændende og usædvanlige spillemaskine, der endnu er lavet! Hele 16-bit konsollen er designet, så du med et enkelt snuptag kan få den til at ligne kontrolleme i en bil, en motorcykel, en helikopter osv. Senere på året lancerer Konix en bevægelig stol, som du kan slutte til konsollen for at gøre spillene

ekstra realistiske. Læs mere om dette vidunder i reportagen fra PC showet.

PC Engine

Denne konsol fra den japanske elektronik-gigant NEC er allerede på markedet i England og Tyskland, og det er sikkert kun et spørgsmål om (forhåbentlig kort) tid, før den også gør sin entre herhjemme. Med en opløsning på 320x256, en palette på 512 farver og 6 lyd-kanaler må den i hvert fald være værd at vente på.



Sega Megadrive

Den fremtidige afløser af Segas "Master System" er lidt af et vildt dyr! Hjerter i Megadrive'n er en potent 16-bit 8MHz processor, som støttes af en 4MHz Z80 8-bit processor. Farve-paletten byder på 512 farver, hvoraf 64 kan vises samtidig på skærmen.

Nintendo 16-bit

Ingen ved tilsyneladende ret meget om denne konsol, der i løbet af nogle

år forventes at afløse Nintendos nuværende 8-bit konsol. Desværre går der nok et godt stykke tid, før maskinen kommer her til landet, idet Nintendos danske agent (Electronic Fun) tilsyneladende vil bruge deres kræfter på at markedsføre 8-bit maskinen et godt stykke tid endnu.

Atari ST-E

Her er noget virkelig interessant! Allerede i sidste nummer kunne CA berette om denne nye og stærkt forbedrede udgave af Atari ST. De tekniske detaljer står omtalt i CA3, men det korte af det lange er, at den nye "Atari ST - Enhanced" nu ligger på linje med det, Amigaen kan præstere.



Atari Lynx

Hvis du læste omtalen i CA2 ved du, at dette er en drøn-avanceret spille-konsol, som du kan have i lommen. Lynx'en har en 3.5" LCD farve-

skærm, en 16MHz processor (ja, seksten!), 4-kanals stereolyd og en palette på 4096 farver. Spillene bliver leveret på små "credit-cards", som hver især kan rumme helt op til 2Mb. Fagre nye verden, siger vi bare!

Nintendo Gameboy

Dette er en lidt mere "fornuftig" (nogen ville sige kedelig) version af Ataris Lynx. Prisen er lavere, skærmen er i sort/hvid og de tekniske specifikationer kan slet ikke måle sig med Lynx'en. Den appellerer nok til et bredere, mindre kræsent publikum, der gerne affinder sig med det næst-bedste, hvis der er penge at spare. (Læs mere om Gameboy i CA3).

Archimedes A3000

Acorn's "Archimedes" findes i flere modeller, men mest interessant for spillfolket er nok den nye og billigere A3000, der i sit ydre design nærmest ligner Amiga og Atari ST på en prik. Men Archimedes er faktisk en 32-bit computer - faktisk den eneste af slagsen i denne prisklasse. Desuden har den indbygget midi-interface ligesom ST'en, 1Mb standard hukommelse, 4096 farver og 6-oktavs stereolyd i 16 kanaler. Men med en pris på 746 engelske pund, er det nok tvivlsomt om den vil slå igennem som hjemmecomputer i Danmark (Se også omtalen i CA2).

arcade-konverteringer (næsten alle Segas egne arcade-automater er konverteret). Kvaliteten svinger en del. Et SEGA-spil koster omkring 300 kr.

AMIGA

Også her findes der flere modeller. Eventyret startede med Amiga 1000, som idag er ude af produktion. Mere aktuelt er Amiga 500. "Store broderen" Amiga 2000 er mere rettet mod "professionelle" anvendelser (jvf. prisen). Amigaen er en virkelig imponerende



maskine, og A500 har da også haft stor succes herhjemme. Med sin enestående grafik og lyd er dette et STORT spring fremad, for alle der opgraderer fra en Commodore 64. Hvis du ikke har lyst til at investere i en monitor, kan du købe en "TV-modulator", som gør det muligt at slutte computeren til et almindeligt fjernsyn.

PRIS Amiga 500: kr. 4995 (incl. moms). Amiga 2000: kr. 16900 (ex moms). Amiga 1000: udgået.

PROCESSOR 16-bit, 7.14 MHz Motorola 68000.

HUKOMMELSE A500: 512K. A1000: 256K. A2000: 1 Mb. **OP-LØSNING** Mange forskellige, f.eks. 320x200 (32 farver) eller 640x400 (16 farver). Ved hjælp af en særlig teknik (HAM mode) kan man i visse tilfælde have alle 4096 farver på skærmen. **FARVE PALETTE** 4096 farver.

LYD 4 kanaler, 9 oktaver. Stereo. Indbygget "tale-synthesizer".

SOFTWARE Leveres på 3.5" disketter, der hver rummer 880K. Der er efterhånden ved at være rigtig mange programmer til Amigaen, og fremtidsudsigterne er gode. Ikke mindst mht. spil. Vi har stadig ikke set et spil, der udnytter Amigaen fuldt ud, men det skal nok komme. Desværre er spillene stadigvæk ret dyre (godt 400 kr), hvilket har medført et blomstrende marked for piratkopier.



ATARI 520 ST

ST'eren leveres med eksternt disk drev. I den såkaldte "Superpack" medfølger der desuden 21 spil og en håndfuld brugerprogrammer. Andre "værdi-pakker" er under overvejelse. På trods af sin primitive lyd-chip, har Atari ST etableret sig som "musikernes computer". Dette skyldes maskinens indbyggede MIDI interface, så hvis du har planer om at slutte din computer til et MIDI instrument, så er der altså penge at spare ved at købe en ST.

Af en eller anden grund har ST'en aldrig rigtig slået an i Danmark, hvor Amiga stadig sidder på 16-bit markedet. Men alt det ændrer sig måske, når den nye ST-E kommer frem (se kassen "PÅ VEJ").

PRIS Superpack'en koster 4995 kr.

PROCESSOR 16-bit, 8MHz, Motorola 68000. Processoren er altså hurtigere end Amigaens, men i spil-sammenhæng opvejes dette som regel af Amigaens skræddersyede grafik- og lyd-chips. Spil som Starglider kører dog alligevel en anelse hurtigere på ST'en. **HUKOMMELSE** 512K.

OP-LØSNING 640x400 (s/h), 640x200 (4 farver), 320x200 (16 farver).

FARVE PALETTE 512 farver.

LYD 3 kanaler, 8 oktaver.

SOFTWARE Leveres på 3.5" disketter (720K). Der bliver lavet masser af spil til ST'eren, men det er ikke altid lige nemt at få fat i dem herhjemme. Prisen er på linje med (nogen gange en anelse under) Amigaen, dvs. 3-400 kr.



PC

Dette er virkelig et vidt begreb! Den originale PC blev lanceret af IBM i 1982, og den

var klart rettet mod erhvervslivet. Siden da har denne computer dannet standard, og idag findes der et væld af billige "IBM-kompatible" PC'ere. I grundudgaven er PC'en uegnet som spillecomputer, men dens store udbredelse har medført, at diverse udvidelses-kort (f.eks. grafik og lyd) er blevet udviklet. Men det er dyrt. PC'ens største force i spil-sammenhæng (set fra softwarehuse-nes synspunkt) er dens store udbredelse.

Hvis du i forvejen har adgang til en (tilpas udbygget) PC, så brug den til spil. Hvis ikke, så køb en anden computer, der "fra naturens hånd" er mere underholdnings-mindet.

PRIS Priserne varierer ekstremt meget. En af de billigste PC'ere er Commodores PC 1, der koster 4995 kr. inklusive moms.

PROCESSOR De første PC'ere var baseret på 8-bit teknologi. Idag er de fleste udstyret med Intel 8086, som er en 16-bit processor, men der findes også (dyre) 32-bit PC'ere. Også hastigheden varierer meget (Commodores PC1 er en 4.77 MHz PC). **HUKOMMELSE** Fra 256K og opefter.

OP-LØSNING Der findes flere standarder, som man kan udbygge sin PC med. De to mest almindelige er: CGA (320x200 m. 4 farver, 640x200 m. 1 farve) og EGA (640x200 m. 16 farver, 320x350 m. 16 farver, 640x350 m. 1 farve). Der findes også andre standarder, men de er ikke lige så udbredte. Hvis et spil er skrevet til en bestemt grafik-standard, så virker det kun, hvis din PC har denne standard indbygget.

FARVE PALETTE EGA: 64 farver, CGA: 16 farver. **LYD** Kun een kanal, men også her kan man købe udvidelser. F.eks. bliver det såkaldte "AdLib lyd-kort" understøttet af flere store spil-producenter som Sierra Online og Microprose.

SOFTWARE Det kan ikke skjules, at PC'en først og fremmest er en business computer, og udvalget af "seriøst" software er enormt. I den senere tid har softwarehusene dog opdaget, at der faktisk er et rigtig stort marked for PC-spil - især de mere avancerede ting (simulationer, adventures og strategi). De fleste action-spil kræver EGA grafik. Kvaliteten er som regel i top, men det er prisen også (ca. 5-600 kr).

CHECK-LISTE!

Der findes som sagt ikke noget entydigt svar på, hvilken computer, der er "den bedste". Det afhænger helt af, hvilke ting DU lægger vægt på. Derfor har vi lavet denne check-liste, som på få minutter kan give dig et fingerpeg om hvilken computer, der passer til lige netop DINE behov. For overskuelighedens skyld har vi kun medtaget de maskiner, der er mest relevante i spil-sammenhæng, ligesom vi har slået Sega og Nintendo sammen.

Sådan gør du:

Løb listen igennem, og når du kommer til en ting, som du er interesseret i, så sæt en streg under tallene ud for den pågældende tekst. Når du er færdig, lægger du bare de understregede tal sammen, så du får en total for hver computer. Maskinen med den højeste score, er den, som svarer bedst til dine ønsker. Om du så også har råd til den, må du naturligvis selv afgøre...

Er du interesseret i... Amiga ST PC C64/128 Nintendo/Sega

At købe over 4 nye spil hver måned: 5 3 4 3 2
At imponere dine venner med din nye maskine: 5 4 3 2 2
At komponere musik med computerens lydchip: 6 4 0 2 0
At slutte MIDI-instrumenter til computeren: 2 6 2 2 0
Grafik- og tegne-programmer: 6 5 3 3 0

Adventure-spil: 5 5 5 3 1

Underholdende action-spil: 5 5 3 3 5

Strategi-spil: 5 5 5 3 1

Realistiske simulations-spil: 6 5 4 3 1

Let adgang til et stort udbud af billige pirat-kopier (fyl): 6 3 1 5 0

Tekstbehandling, databaser, regneark o.l.: 4 4 6 2 0

The Magic One

Deja Vu - Løsningen

Deja Vu foregår i 30'ernes Chicago. Du starter eventyret på et ulækkert toilet i Joe's Bar. Et sted ovenpå ligger en død mand - brutalt myrdet af tre skud fra DIN revolver. Det var ikke dig, der knaldede ham (vel?), men hvad gør det, når politiet er helt overbevist om din skyld og ikke har mod på en egentlig efterforskning.

Der er kun een mulighed: du må tage sagen i egen hånd. Men hvad gør man, når man lider af totalt hukommelses-tab, og end ikke ved, hvem man selv er? Eller hvor man er? Eller hvorfor! Der er mange af den slags spørgsmål i Deja Vu. Her er svarene.

På Lokum

Når du er kommet til dig selv, skal du tage jakken og pistolen og undersøge førstnævnte lidt nærmere med kommandoen "open coat". I frakken finder du en masse regel-se og et par vigtige ting. Lidt småmønter, nogle virkelig seje solbriller, et lommeværktøj med mærket J.S., nogle cigaretter og en tegnebog ligeledes med inskriptionen J.S. I tegnebogen finder du endvidere en nøgle mærket "OFFICE", en \$20-seddel og et adgangskort til en lejlighed. Men hvem er denne mystiske person med initialerne J.S.? Er det dig selv? Måske.

Forlad det ildelugtende toilet og se dig i spejlet på vej ud. Et fremmed ansigt stirrer tilbage på dig. Gemt bag endnu en dør finder du selve barlokalet, tomt. Tag trappen til venstre, og undersøg billederne i gangen. Bagerst til højre finder du et billede af dig selv. Du bliver åbenbart kaldt Ace. Men Ace hvem? Og hvorfor løber du så rundt med en tegnebog mærket J.S.? Fortsæt ned ad gangen, åbn døren og gå indenfor. Åbn

bordet, og du finder et brev indeholdende en regning fra "Dr. Brody's Pharmacy" til Joe's bar. Nogen har åbenbart bestilt en sprøjte og flere slags medicin med mystiske navne. Nederst på regningen finder du lægens adresse - husk den!

Et lig

Døren til venstre er låst, men med nøglen fra tegnebogen er det intet problem at komme indenfor. Her hilses du velkommen af et blodigt lig, der ligger henover et skrivebord. En kort undersøgelse afslører 3 skudhuller i fyren, men selvom du føler, at du kendte ham - og ikke for det gode - kan du ikke komme i tanke om, hvem han er. Underkastet afdøde en nærmere undersøgelse med kommandoen "open body" (!) og snup den Mercedes-nøgle, du finder. Pengeskabet er låst, og bør gemmes til senere, men i bordet finder du bl.a. en nøgle mærket "FRONT" og en blyant. Tag begge dele og forlad kontoret gennem vinduet. Du står nu på en brandtrappe. Fortsæt opad og åbn vinduet til værelset ovenover. Kravl ind, og du befinder dig i et lille rum med en mystisk maskine og nogle tomme medicinflasker. Kig i papirkurven og tag den sprøjte, du finder. Mon du har fået en indsprøjtning af noget, der kan forklare din kolo-enorme hovedpine og din manglende hukommelse? Bid for en sikkerheds skyld mærke i medikamenternes navne, før du trykker på knappen ved siden af døren og hopper ind i elevatoren. Tryk her på den næstnederste knap og hop ud igen. Du står nu i et ulovligt og forladt kasino. Hæld nogle småpenge i den højre enarmede, og du skulle gerne ret hurtigt vinde en større bunke ral. Tag en ordentlig stak, før

du drejer på lykkehjulet ("operate number wheel").

En hemmelig gang åbner sig i muren - ikke noget med tabt tur eller bonusfelt her!

Gå igennem og ignorer stigen i det nye rum for i stedet at tage døren til højre. Fra vindkælderen passerer du endnu en dør, før du atter står i baren. Brug "FRONT"-nøglen mod den låste yderdør og forlad bekvæmningen.

Død mands Mercedes

Brug ligets bilnøgle for at komme ind i den parkerede bil - bagagerummet gemmer vi til senere. Her skal du åbne handskerummet og undersøge de ting, du finder. Du behøver ikke at tage noget, bare du ikke glemmer Joey Siegels (J.S.?) adresse. Hop ud, og det er på tide med et par generelle råd:

Politiet ville være ret glade for at snakke med dig, men da glæden ikke er gensidig, skal du undgå panseerne længst muligt. Hvis du hører en sirene, bør du i løbet af 0.0 arrangere en længere løbetur og først vende tilbage til opklaringsarbejdet, når der igen er fri bane.

Af og til vil du blive antastet af en latterlig pistolbevæbnet lommetyv, der vil have ALLE dine penge. De første fire gange skal du i stedet lægge al kraft i et knytnæveangreb på staklens ansigt, men senere (når der ikke er mere ansigt

at møblere om på) bør du i stedet spise fyren af med 25 cent. Husk at have pengene klar!

Siegels lejlighed

Gå mod vest til du finder en ledig taxi. Eventuelt vil du på vejen møde en ildelugtende bum, der vil sælge dig et "tip". Ignorer stinkeren - han har alligevel ikke noget vigtigt at sige. Nå, sæt dig ind i taxien, forklar chaufføren, hvor du vil hen med "speak" kommandoen (i dette tilfælde 1212 West End Street) og læn dig tilbage i sædet, mens du bliver fragtet gennem byen. Betal fyren med 3 mønter og stig ud. Du står nu foran Stanford Arms, en imponerende bygning beregnet på Chicago's overklasse. Åbn hoveddøren og jæk ind i den overvældende lobby, der tydeligvis ikke har anden funktion end at imponere. Stik Siegels adgangskort (fra tegnebogen) i sprækken til højre for elevatoren, og træd indenfor. Brug korset endnu en gang, og hop så ud af elevatoren.

Dette er Siegels rigtige udstyrede taglejlighed. Undersøg kvindefotoet på kaminhylden, og bid mærke i hendes påskrevne adresse, før du atter finder ned på gaden og ind i taxien.

En forladt bungalow

Kør til 520 S. Kedzie (adressen på kvinden fra fotoet), betal og hop ud. Desværre er døren låst, og da der tilsyneladende ikke er nogen hjemme, må du - for den gode sags skyld - åbne døren på DIN måde. Træk pistolen og affyr den mod den genstridige lås! Vel indenfor skal du undersøge papirlappen på bordet: mon ikke det er koden, til pengeskabet i kontoret? Åbn bordet og tag den umærkede nøgle og dagbogen (husk at læse den), der er et uvurderligt stykke bevismateriale. Smut nu ud af bungalowen og hop endnu en gang ind i taxien.

En tur til lægen

Kør til 934 West Sherman og gå ind i den billige kontorbygning. I hallen er der en gang og en forfalden trappe. Vælg



gangen, og du kommer til en låst dør med påskriften "Dr. Brody". Frem for at bruge pistoltricket endnu engang, skal du benytte dig af den umærkede nøgle fra bungalowen. Indenfor finder du et hav af medicin og et låst kartotekskab. Da du ikke har nogen nøgle, der passer her, er der kun een ting at gøre... Brug pistolen igen.

Iskabet vrirler det med kort på patienter og instruktioner om forskellige medicintyper. Stofferne fra Joe's Bar viser sig at være henholdsvis sandheds-serum og "hukommelses-knuser", og hvis du leder videre, finder du også oplysninger om et tredje stof - bisodiumitis - der kan give dig din hukommelse tilbage igen. Find den rigtige flaske i skabet og fyld sprøjten, før du stikker

dig. Med modgiften i kroppen begynder minder fra din tidligste barndom at dukke op igen, men du er langt fra færdig endnu. Fyld sprøjten med sandhedsserum (man ved aldrig, hvornår man kan få brug for den slags...), før du smutter ud af døren og ned i hallen.

Ace Harding - Private Eye

Gå op ad trappen og du står foran en dør, der fører ind til Ace Harding's Detektivbureau. DIT Detektivbureau! I dørens glastrude kan du se silhouetten af en person, der venter indenfor. Måske en rengøringskone? Eller en kunde? Eller en lejemorder?! Affyr din pistol mod ruden (bare for en sikkerheds skyld), før du låser døren op med nøglen fra før og træder indenfor. Heldigvis viser det sig, at det rent faktisk VAR en lejemorder, du skød. Hvis du har planer om at gå på krokodillejagt i kloakerne eller den slags, skal du huske at lade pistolen med patronerne, der ligger i bor-

CA's troldmand tører dig sikkert gennem en af adventure-historiens store klassikere.



det, men ellers skal du bare kigge lidt på kortene i kartoteksskabet, før du damper af igen.

Tag taxien tilbage til Joe's Bar, der ligger i Peoria Street, og vend tilbage til kontoret med stakkels, afdøde Joey Siegel, der passende kan undersøges igen. Åbn pengeskabet med kombinationen 33-24-36: koden fra bungalowen. Hvis du har lyst, kan du studere dine dækningsløse checks i folderen, men ellers skal du bare åbne papæsen og hugge den umærkede nøgle. Forlad baren og find hen til Mercedes'en, der stadig står ude foran. Gå nu om til bagagerummet, der skal låses op ned nøglen fra pengeskabet. Her ligger noget, der mest minder om den fede kvinde fra cirkus, tilsyneladende bedøvet og med sikkerhed bundet og kneblet. Brug sprøjten med sandhedsserum på kvinden og fjern kluden fra hendes omfangsrige mund for nogle forvirrede oplysninger og en interessant adresse.

På tur i rigmandsvillaen

Find tilbage til taxien og kørsel til 626 Auburn Road (den fede kvindes bopæl), hvor du uden skrupler gennemroder postkassen, der indeholder et ret interessant trusselbrev. Gå nu op til hoveddøren og bank på. Når butleren lukker op, "banker du på" igen (SMOCK!), før du tager trappen til venstre. Fra gangen åbner du døren til venstre og går indenfor. Ignorer den sovende kvinde i soveværelset (der er ikke tid til den slags nu!), og kig i stedet i natbordet, der indeholder en mystisk blok.

Udfør det klassiske skrabenummer med blyanten, og du har endnu et stykke bevismateriale. Husk at tage det med dig!

Bag den anden dør finder du Mr. Sternwood's soveværelse. Åbn også her natbordet og du finder en konvolut indeholdende et belastende brev. Hug det, og du har beviser nok til at sende Sternwood og Vickers i spjældet i mange år... Hvis det ikke lige var for mordvåbenet: DIN pistol med DINE fingeraftryk. Men den slags problemer kan "ordnes"...

Fusk med bevismaterialerne

Kør tilbage til Peoria Street og begiv dig hen til Joe's Bar. Udenfor - lige foran Mercedes'en - ligger et kloakdæksel, der uden problemer kan åbnes. Kravl ned i det uhumske helvede, ned igen og ind i det slimede rør. Gå mod syd een gang, og du står foran en mindre malstrøm, der med glæde vil skaffe dig af med uønskede objekter. Smid pistolen ned i hvirvlen, og du er klar til at tage en retssag. Men du skal lige ud først: nord, øst, op og op skulle klare dette problem.

Ace Harding renser sit navn

Når du går øst fra baren (og det gør du nu), bliver du af og til "overfaldet" af en luder, der traditionen tro kan klares med en tilfældig knytnæve. Vel fremme ved politistationen skal du åbne døren for at blive anholdt, og så ruller sagen. Hvis du kan fremlægge både dagbogen, blokken, brevet fra Sternwood's soveværelse og et tomt pistolhylster, bliver Sternwood og Vickers dømt, og du har klaret Deja Vu. Tillykke!

The Magic One

EVENTYR TIPS

KING'S QUEST III

Når trolldmanden har forladt huset, gælder det om hurtigst muligt at få stablet en flugtplan på benene. Hvis du kigger på toppen af skabet i soveværelset, finder du en nøgle, der i arbejdsværelset kan skaffe dig en tryllestav. Samme sted kan du finde en hemmelig nedgang til trolldkarlens laboratorium, der indirekte rummer løsningen på dit problem. I din tryllebog er der nærmest et hav af formularer, men den for øjeblikket vigtigste er "transforming someone into a cat". Skaft ingredienserne, fabriker kagen i laboratoriet og skjul den i grøden. Når trolldmanden vender sulten hjem, er det ikke noget problem at få lokket grøden og dermed kattekagen - i ham. Miauuu!



INGRIDS BACK-UP

I del 2 af denne efterfølger til Gnome Ranger skal du forsvare Ingrids fødegård mod damptrømler, trolde og meget mere! Når trolde i begyndelsen angriber fra vest, skal du stoppe dem ved at overtale Noah til at lægge sig ned og spærre vejen. Samtidig er det en god ide at få Flopsy til at nappe planerne fra den gennemført onde Silas. Dette vil få trolde til at prøve bagvejen, hvor de også kan standses med en smule omtanke. Når damptrømlen når "Soggybottom field", skal du smadre dømminger og herved sætte den kørende helvedesmaskine under vand. Nu er der kun tilbage at proppe et (hårdt) brød i skors-tenen, og... BUM!



SPACE QUEST

Efter dit vilde skimmer-ridt skal du hænge lidt i nærheden, og du vil få et godt tilbud på fartøjet. Bare ikke godt nok! Afslå første gang, og sig kun ja når køberen tilbyder at give dig en jetpack med oveni. I baren skal du købe et par drinks for noget meget vigtig information, før du - med livet som indsats - giver dig i kast med den enarmede. Når du har vundet penge nok, gælder det købet af et godt rumskib og den rigtige robot, før du kan sætte kurs mod det fjendtlige rumskib.

KATASTROFE PÅ TITAN

Hvis du undersøger gulvet i generatorrummet (når der er lys, selvfølgelig) finder du et strålegevær, der sammen med sølvbatteriet udgør et glimrende våben mod robotterne. Døren i radiatorummet kan ikke åbnes på normal vis. Give it a kick(!), og se dig godt om indenfor. Transformatorrummet i sig selv er der ikke noget ved, men labyrinten af kølerør skjuler et vigtigt objekt, der kan hjælpe dig forbi den håbløst fastlåste glidedør.

Hej Magic One.

Jeg har hele sommeren tumlet med et stort problem.

Det drejer sig om "Tass Times in Tonetown". Jeg har befriet Gramps og er kommet ind på Snarls ejendom (med Gramps), men så snart jeg går ind i laboratoriet, angriber Snarl Gramps, og så kan jeg ikke stoppe dem. Jeg er næsten sikker på, at jeg skal bruge "book" eller "jar", men hvordan? Hvis jeg prøver at give Gramps bogen, skriver den bare: "Gramps is in no position to reach the book", og hvis jeg åbner jar, fiser djævelen ud og dræber Gramps og mig. Please help me!

Inden jeg slutter vil jeg også lige spørge om hvordan man kan få fat på Valkyrie 17. Min computerforhandler kan ikke få fat i det til mig, og jeg vil ENORMT gerne have fat i det, da jeg var tæt på at løse det engang. Desværre flippede det, og siden har det ikke virket.

Jeg håber du kan (vil) hjælpe mig, da jeg er desperat og kan finde på alt (næsten da). Problematisk hilsen
Lars Harder

Hej Lars! Du har fat i noget af det rigtige i TITIT. Selvom du ikke kan komme videre, så er du tæt på! Start med "sic Ennio" og følg denne kommando op med dine egne gæst (i nævnte rækkefølge). Herfra mangler du kun EEN kommando i at have fuldført spillet, men den vil jeg ikke røbe her. Jeg ved ikke, hvor du kan få fat i Valkyrie 17, da eventyret efterhånden er ret gammelt, men hvis du sætter en annonce i vores Læsermarke (det er endda gratis!), kan du næsten ikke undgå at være heldig.

Hej "Magic One"!

I mange dage, ja snart flere uger, har jeg brugt meget tid på King's Quest III. Kan du hjælpe mig med disse problemer: 1. Jeg kan ikke bruge min magi, selvom jeg har alle tin-

gene. 2. Kan det store spindelvæv fjernes? 3. Findes der en hurtigere vej ud af huset end ad den smalle sti? 5. Kan man komme ud at sejle eller hen til et skib? Hvis ja, hvordan? Hjælp mig!
Anders "ALK", Assens

Vær hilset, Anders! Det er ikke nok at samle alle ingredienserne for at kunne trylle - du skal også have blandet dem sammen til en trylledrik. I trolldmandens arbejdsværelse er der en hemmelig gang, der fører ned til hans laboratorium, hvor du - blandt andet ved hjælp af trylleversene i manualen - kan konstruere en række magiske remedier. Og ja, du KAN fjerne spindelvævet, men kun ved hjælp af magi. Jeg forstår godt, at du er ret træt af gang på gang at vade ned ad stien, og det er da også muligt at bruge en smart "teleport"-formular. Men igen: den skal fremstilles i laboratoriet først. Du har sikkert været nede ved molen, bare for at finde den tom som området mellem en trolde ører. På eet eller andet tidspunkt - udløst af dine andre handlinger i spillet - vil et større sørøverskib lægge til, og så er det bare at komme ombord. Hvis du altså har pengene til det.

Vær hilset, ædle Magic One! Jeg er en nybagt adventure freak, og jeg sidder fast i det gamle "Hulk" spil. Jeg kan komme fri af rebene ved at skrive "bite lip" eller "lean" (så bliver Bruce jo til Hulk), men så bli'r jeg overstrømmet af gas og bli'r til Bruce igen. Fortæl mig venligst, hvad jeg skal gøre, når jeg er i domkirken. Tingene kan jeg ikke få til noget.

Jens Bruun, Bryrup

Hej Jens. Fra domkirken skal du finde ud i forrummet, hvor Scott Adams har anbragt en mystisk knap. Hvis du aktiverer denne, vil gassen (der gør



MAGIC MAIL

Hvis du sidder fast i et eventyrspil, så skriv til CA's redaktionelle troldmand på den sædvanlige adresse (mærk kuverten: "The Magic One").

Hulk til Bruce igen) begynde at strømme langsomt, hvilket giver dig tid til at komme ud af kuplen. Som den utrolige Hulk (Tm) kan du godt overleve den høje tyngdekraft på planetens overflade.

Hej Magic One!

Jeg har et par spørgsmål, som jeg håber, du vil svare på (please!!!).

I Maniac Mansion kan jeg ikke læse skriften på væggen (Nål, red) ved boksen i rummet over Edna's værelse, og hvad skal jeg bruge "paint remover" til?

I Mars Saga kan jeg ikke finde ud af at bruge supercomputeren, som jeg får af Wally på computercentret i progeny.

Niels Koldkjær, Jyllinge

Hejsa, Niels! Skriften på væggen skal ikke læses på nært hold snarere omvendt! Et sted i huset finder du en klikker, der egner sig glimrende til formålet. Og hvis du ikke har fundet klikkeren endnu? Har du prøvet at vande den kødædende plante med det radioaktive vand? I samme rum er der en mystisk overmaling på endevæggen. Hvis du bruger "paint remover" på stedet, vil omridset af en førhen skjult dør vise sig for dine øjne. Desværre kan jeg ikke hjælpe dig med dit problem i Mars Saga, men det er der måske andre, der kan? Fat pennen!

Hej Magic One

Jeg har et kæmpeproblem i King's Quest III. Jeg kan ikke finde "amber stone", selvom jeg har kigget overalt. Hvor er den (helt præcist, tak)?

Brug kun to sider til spilletest's (eventyrspil, altså ikke almindelige spil). Brug de to sidste sider til breve og tips (en side til hver). Det var alt for denne gang.

Hilsen

Peter Olsen, Søborg

PS: Sej eventyrsektion.

Hej Peter. Du har åbenbart IKKE set overalt! Stenen ligger i hulen bag edderkoppens spind, men for at komme ind må du skaffe dig af med det ulækre bæst. Til dette formål skal du forvandle dig til en øm, og så ellers give det mangebenede uhyre en på frakken! Det kan godt være, at du har ret i din kritik af sidefordelingen (som jeg til enhver tid har fuld, telepatisk kontrol over), men hvis din drøm skal blive til virkelighed, må du (og alle andre!) til at indsende endnu flere tips og breve.

Kære #\$\$%*\$\$#!

Jeg har egentligt ikke nogen spørgsmål til dig, og jeg skriver da også kun til dig af een eneste grund: dit såkaldte navn! For mig at se er "The Magic One" topmålet af plathed, uopfindsomhed og dårlig smag (tangerer næsten The Dungeon Master - og det er IKKE rosi). Kan det virkelig være rigtigt, at dine forældre ikke havde andet at kalde dig end The Magic One? Jeg forlanger selvfølgelig ikke noget som Per eller Ejnar, men alligevel...!

Mange vrede hilsener
The Angry One

Jeg havde egentlig ventet at få en kommentar af den her slags før eller siden. For jeg kan lige så godt indrømme det: The Magic One er IKKE mit rigtige navn. En persons navn er det vigtigste, han har, og hvis det falder i de forkerte hænder, kan det få forfærdelige følger. Ens dåbs-beseglede navn er ofte det eneste, en ond troldmand behøver for at forvandle een til en skruptude, en loppe eller det der er værre. Da min fader altid har været en forsigtig (trold)mand, valgte han at følge den ældgamle tradition

med offentlige tilnavne og hemmelige dåbsnavne. Jeg kom til at gå som The Magic One, min lillebroder som The Stupid One, og min storesøster som The Big One(s). Men alligevel: Jeg stoier på jer, kære læsere, og jeg vil afsløre mit rigtige, velsignede navn. Brug det, hvis I vil, men lov mig, at I ikke sliger det til tilfældige troldmænd og hekse Mestre, der kunne udnytte det på forfærdelig vis. Navnet er Istarion - tilfredse nu?

Hej Magic One!

Jeg er "stuck" i Police Quest 1. Hvad gør man, når man har stoppet den fulde mand?

HJÆLPE!!

Hilsen

Rasmus Computerwiz

Hej Rasmus! Svaret er egentligt meget enkelt, selvom parseren gør sit til at forkludre sagerne. Før du knalder håndjernene på og fører fyren væk, behøver du en undskyldning. Eneste mulighed er at foretage en spiritusprøve: perform test.

Hej Maggie!

Vi to drenge, der i den senere tid har spillet Uninvited. Vi er stødt på flere problemer, for eksempel:

1. Hvor er krukken med kagen til det lille dyr, der tror vi leger fange?
2. Hvordan fjerner man spørgeset til venstre for køkkenet?
3. Hvordan får man ædelstenen under dyret i labyrintens hjerte?
4. Hvem skal man bruge planten, man vander, på?

Det var spørgsmålene for denne gang.

Hilsen

Junker og Søgren

Vær hilset, J&S! Kagen spiller en meget central rolle i Uninvited, og I kan ikke få fat i den, før til allersidst. Spørgeset i soveværelset skal skræmmes væk med edderkoppens verandaen. Her får I brug for lidt insektgift fra skabet ovenpå. Dyret midt i labyrinten skal ordnes med fuglen fra et af de tre Indelukker. Medbring et bur til det fjedrede bæst og vær hurtig! Og planten? Det finder I nok ud af senere...

Hej Magic One

Jeg vil starte med at sige, at Computer ACTION er sådan cirka en million gange bedre end Soft Today var. Først og fremmest var karaktersystemet noget juks. Nå, men hvis jeg skal rose jer for alt det I gør bedre end Soft Today, ville brevet blive så langt, at jeg ville komme til at hæve et større beløb på min bankbog bare til porto... Derfor går jeg direkte til spørgsmålene: 1. For snart lang tid siden var der i mange blade reklamer for Uninvited på 64'eren. Men nede i softwareboksen bliver de ved med at sige, at det ikke er kommet endnu. HVORNÅR KOMMER DET? Jeg erved at springe i luften efter at have set, hvor brilliant Deja Vu er på 64'eren.

2. A propos Deja Vu: Hvordan kommer jeg ind hos doktoren og Ace Harding?

Mange eventyrlige hilsener fra Stefan A.

Hej Stefan. Tak for ai rosen. Hvilken smiger! Jeg ved ikke, om Mindscape har glemt alt om Uninvited 64, og selv ikke med mine uslyrlige troldmandskræfter har jeg kunnet finde ud af det, men lige så snart, DET sker, vil jeg selvfølgelig komme med en anmeldelse eller en sørgelig meddelelse om, at spillet ikke bliver konverteret alligevel. Og så var du vel nok heldig med Deja Vu: hvis ikke trykkerislovene har klumret i det, skulle du gerne finde en komplet løsning et sted på de nærliggende sider.

GRATIS TELEFON-HJÆLP!

Troldmandens flittige lærlinge sidder klar ved helpline-telefonerne, så hvis DU sidder fast i et eventyrspil, kan du få direkte og hurtigt hjælp.

Men KUN hvis du er abonnent på CA! Når du ringer, skal du nemlig først opgive dit navn og abonnements-nummer som kontrol. Det er også strengt forbudt at ringe uden for telefon-tiden, som er: hver ONSDAG fra kl. 16.00 - 19.00. Telefonnumrene er 03 884717 eller 02 190217.

Jakob Sloth går på pige-jagt...

Har du nogensinde prøvet at tælle, hvor mange computer-interesserede piger, du kender? Ikke ret mange, vel? I en undersøgelse fra Socialforsknings-instituttet fandt man ud af, at der i aldersgruppen 14-15 år står en computer i hvert andet drengeværelse, mens kun 4% af de jævnaldrende PIGER har en maskine. Men hvorfor er det sådan?

Er det fordi markedet med alle sine voldsorienterede shoot'em-ups og mandlige helte kun appellerer til drenge? Eller har det mere at gøre med, at kvinden i spillene og i de fleste reklamer er forvandet til ydmyge sex-slaver med indlysende fortræng og lige så indlysende bagdele? Tænk bare på promovringen af Barbarian og det modsatte køns rolle i titler som Defender of the Crown eller Rocket Ranger.

Og hvad gør pigerne ved det? Er det virkelig rigtigt, at de holder sig langt væk fra de voldelige spil for kun at give sig i kast med ting som Giana Sisters, OsWald og Tetris?

En helt "normal" bruger

Efter meget besvær lykkedes det mig at finde frem til en computerejende pige. Værsgo: Dorte Andersen, 16 år og fra Vordingborg.

JAKOB: Hvilken computer har du?

DORTE: En 64'er.

JAKOB: Hvor lang tid har du haft den?

DORTE: Jeg har haft den i 2 år.

JAKOB: Hvordan gik det til, at du fik sådan en maskine?

DORTE: Jeg har altid godt kunne tænke mig en computer, og så endte det altså med, at jeg fik en i julegave. Senere blev min far interesseret, og så fik han en også!

JAKOB: Hvad bruger du din 64'er til?

DORTE: I begyndelsen var jeg vild med hurtige action-spil, men dem blev jeg hurtigt træt af. Nu spiller jeg mest eventyr, selvom der også bliver tid til sportspil - Summer Games - og Barbarian II. JAKOB: Programmerer du også?

DORTE: Lidt. Jeg har været ved at lave et eventyr, men jeg synes, at brugervejledningerne til maskinen er alt for dårlige. De lærer en, hvordan du kan spille en tone, og så siger de: nu kan du lave rigtige melodier! Det er det samme med grafik. JAKOB:

Kender du andre computerejere - og hvad med kønsfordelingen?

DORTE: I min tidligere klasse - jeg går på sprogligt gymnasium nu havde 6-7 af drengene en computer, mens jeg var eneste pige. Derudover kender jeg EEN computerinteresset pige. JAKOB: Hvad tror du, der er årsag til at kønsfordelingen er, som den er?

DORTE: Jeg tror, at forældrene spiller en stor rolle. Drengene får tit deres computer i konfirmationsgave, mens pigerne ikke har det sådan. Min kusine fik også lyst til at anskaffe sig en maskine, men hendes mor var meget imod. Det lykkedes dog mig og min far at overtale hende, så nu får hun en. Sådan tror jeg mange har det.

JAKOB: Du blev ikke drillet, fordi du som pige havde en 64'er? DORTE: Næh, men jeg snakkede selvfølgelig ikke computere med mine venner.

JAKOB: Prøvede du nogensinde at gøre andre piger interesserede? DORTE: Ja, men det blev ikke til noget. Piger tænker mere i fester, tøj, make-up, sladder og så selvfølgelig drenge. Der er intet at gøre, hvis interessen ikke er der. Som for eksempel med mig og fysik!

JAKOB: Men det er ikke fordi drenge bare ER bedre til det med computere?

DORTE: NEJ! Drengene har absolut ikke større evner end piger. JAKOB: Vil du blive ved med at have en computer?

DORTE: faktisk overvejer jeg



fra Vordingborg. Trods navnet er Pia IKKE Dortes tvillingsøster, men alligevel havde hun lidt de samme - sikkert typiske - meninger:

JAKOB: Hvor længe har du haft en computer?

PIA: Jeg fik min 64'er for et års tid siden.

JAKOB: Og hvad bruger du den så til?

PIA: Jeg spiller på den... Wonderboy, Commando, vilde krigsspil, hvor det gælder om at skyde noget, og karatespil. Lidt eventyr bliver det også til en gang i mellem.

JAKOB: Du holder dig altså ikke til de søde "pigespil"? PIA: Absolut ikke!

JAKOB: Hvordan gik det til, at du fik en computer?

PIA: Jeg syntes, at det var sjovt at spille. Jeg købte maski-



seriøst at sælge min 64'er... JAKOB: ...!

DORTE: ... Men kun for at købe en Amiga 500 - den giver flere muligheder indenfor grafik og programmering.

JAKOB: Lige til sidst: føler du, at computeren på nogen måde har hjulpet dig i hverdagen?

DORTE: Ja, jeg lærer en masse engelsk fra eventyrspilene. Af en eller anden grund kan et eventyr godt motivere mig til at finde ordbøgerne frem - bare for sjov.

- Og een til

Herefter gravede jeg mig frem til endnu en pige, Pia Andersen, 16 år og tilfældigvis også

nen brugt af en dreng, jeg kender. Jeg spillede først ovre hos ham. Min far ville også gerne lære programmering, selvom det aldrig blev til noget.

JAKOB: Hvorfor tror du, at størstedelen af computerejere er mandlige?

PIA: Jeg tror, at det har noget at gøre med interesse. Computere tiltrækker simpelt hen drenge. Piger er lidt anderledes. JAKOB: Hvordan?

PIA: Drengene er mere vilde end pigerne. Jeg kendte en dreng, der - efter at have mistet sit sidste liv i Commando - hoppede på sin computer og i det hele taget gik helt amok.

Sådan ville en pige aldrig reagere. Hun ville behandle tingene lidt mere følsomt. Det

er det samme med "load error". Her bliver drengene sure, mens vi piger bare prøver en gang til.

Kvindelig spilanmelder

Allerede nu havde samtalerne slået hul i nogle af mine fordomme om, hvilke spil piger foretrak. Men jeg havde endnu ikke talt med nogen, der var "rigtigt" inde i tingene. Her var der kun én mulighed: Katharina hamza. Katharina er nok bedst kendt som den Kati, deren overgang skrev for det engelske Zzap, men nu har hun oprettet freelance-firmaet "the WORD factory" sammen med sin fyr, Gordon "fat man" Houghton, x-redaktør for Zzap. Jeg ringede til 24 årige Kati for at få et par kommentarer om livet, universet og alt det der:

noget at gøre med skrivning - lige meget hvad. I januar '88 fik jeg et job på Crash, og samme sommer rykkede vi ind på Zzap's redaktion. Gordon som redaktør og jeg selv som andenredaktør. Og nu er vi altså gået free-lance. JAKOB: Dengang I arbejdede for Zzap kunne man læse spalte op og spalte ned om "fede" Gordon med det enorme korpus. Hvor meget sandhed er der i det?

KATI: (Griner) Åh, han er bare en smule overvægtig...

GORDON: (Råber ude bagfra) MEGET overvægtig!

JAKOB: (Griner også) Hvilke computere har I idag?

KATI: En 64'er, en ST og en Amiga.

JAKOB: Du var ikke interesseret i den slags maskiner før Gordon slæbte en med hjem.

Hvorfor er der så få piger i branchen? KATI: Jeg tror, at piger i bund og grund har samme smag som drenge. Skævheden ligger i opdragelsen. Det med sexobjekterne er mest udbredt i reklamerne, der tit skaber en atmosfære, hvor piger er lig sex. Påvirkningen er nok ikke så stærk, men alligevel...

JAKOB: Du føler dig ikke handicappet af dit køn?

KATI: Jeg bliver ikke "drillet", men som pige er det sværere at avancere. Man skal helst være bedre end mændene for at blive ansat. Og så er der ikke nødvendigvis lige løn. På Zzap fik jeg 46500 årligt til at begynde med. Det var 1500 mindre end Gordon, selvom vi ellers lavede nøjagtigt det samme arbejde.

'Allo! 'Allo!

Kati er måske nok verdens eneste kvindelige spilanmelder, men det betyder ikke, at hun er den eneste pige i computerbranchen. Et sted er der nemlig masser af piger: i softwarehusenes PR-afdelinger. Om de kun er der for bedre at "sælge" spillene til de sexhungrende, mandlige anmeldere, vil jeg nødtigt kommentere, men det lyder som et ret godt gæt (spørg selv Hr. Chefredaktøren!).

Hos franske UBI-Soft hedder PR-personen Isabelle Debatz, en 26 årig kvinde med umiskendelig "'allo 'allo"-accent:

JAKOB: Computerbranchen er ekstremt mandsdomineret. Hvorfor mon netop PR-faget tilsyneladende vrimer med piger?

(ISABELLE: Jeg tror, at det er

en generel tendens, der ikke kun passer på computerverdenen. Generelt er der masser af kvinder i den slags kommunikationsjobs.

JAKOB: Hvordan er det at være én af de få kvinder i branchen? ISABELLE: Åh, det er da rart at arbejde med alle de mænd omkring sig!

JAKOB: (Griner) Finder du computerprogrammører specielt tiltrækkende?

ISABELLE: (Ler) ... Hmmm... Det gælder også med modsat fortegn. Altså: det er altid dejligt at være sammen med masser af det modsatte køn!

JAKOB: (Griner forstående) Spiller du også selv computerspil? ISABELLE: Ja, jeg kan lide lidt af hvert. Tetris, Weird Dreams, arcademaskiner m.m. Men jeg programmerer ikke.

JAKOB: Tror du også, at du ville have været interesseret i games, hvis du ikke havde dette arbejde?

ISABELLE: Jah, min nysgerrighed ville nok have sejret.

JAKOB: Men hvorfor er der så få kvindelige computerfreaks? ISABELLE: Sørgeligt, ikke? Piger bliver opdraget til at lege med dukker, mens drengene bliver overhældt med computere og lignende. JAKOB: Det er ikke fordi drengene bare er bedre til det der med bits og bytes?

ISABELLE: Nej, da!

JAKOB: Har I nogle kvindelige programmører?

ISABELLE: Næh, men vi havde en kvindelig grafiker engang. JAKOB: Du siger HAVDE.

ISABELLE: Hun blev fyret. Var ikke god nok.

JAKOB: (Griner) Så er mændene bedre!?

ISABELLE: (KLIK!) dut-dut-dut...



JAKOB: Hvordan gik det til, at du fik en computer?

KATI: Jo, min kæreste (Gordon, Red.), som jeg allerede dengang boede sammen med, anskaffede sig en 64'er for 3-4 år siden. På det tidspunkt studerede vi begge engelsk på universitetet og tænkte, at vi måske kunne bruge maskinen.

JAKOB: Du var ikke interesseret i computere før?

KATI: Næh, men når Gordon sad med den, skulle jeg jo også lige se...

JAKOB: Men hvordan kom du - og Gordon også for den sags skyld - til at skrive for Zzap?

KATI: Da vi var færdige på universitetet begyndte vi at lede efter jobs, der havde



Femlin Software

Audiogenic har for et stykke tid siden annonceret, at de ville til at lave spil specielt for piger. Jeg greb røret og ringede til Beverly Gardner, den 24-årige PR-kvinde for foretagendet:

JAKOB: Hvordan er det at være pige i computerbranchen? BEVERLY: Det er ikke dårligt. Og her er flere kvinder, end man skulle tro. I PR-stolen og på reklameafdelingen... De fleste af dem har en eller anden form for universitetsuddannelse. Jeg har for eksempel en grad i "language in trade", så jeg taler flydende fransk og tysk.

JAKOB: Nå da da! Her kan

◀ jeg vist ikke følge med!
BEVERLY: Du har ellers et meget godt engelsk...

JAKOB: (Smigret) Men hvad med min accent - forfærdelig, ikk'? BEVERLY: (Ler) Det ved jeg nu ikke!

JAKOB: Men tilbage til emnet. I siger, at I sælger spil, der specielt appellerer til piger. Hvad kendetegner et "kvindeligt" spil?

BEVERLY: Kvinder kan bedre lide at bruge hovedet, når de spiller. Volden er ikke i højsædet som hos mændene. Abstrakte strategispil er også i høj kurs. Tetris eller vores egen Heltter Skelter for eksempel. De spil appellerer også til piger og ældre kvinder. JAKOB: Hvad har I ellers på programmet?

BEVERLY: Vi har vores "Lone Wolf" rollespil, et "Emlyn Hughes Quiz Game" og en pop-database kaldet Lovehearts. Specielt den sidste titel er næsten 100% for piger. I fremtiden vil vi også introducere en ny label, Sports Action, der især skal lave sportsspil til voksne.

JAKOB: Hvordan vil I få fat i pigerne? Modtagergruppen er jo kendt for ikke at have en computer.

BEVERLY: Vi vil annoncere i et bredere og mere utraditionelt medium end normalt. Den slags kan jeg godt lide. Målet er at få pigerne til at bruge deres brors computer til at køre programmet på. Det kunne gøre dem interesseret i maskinen.

JAKOB: Tror du ikke, at det vil være svært at få pigerne til at tage springet?

BEVERLY: Måske, men personligt ville det ikke være noget problem. Da jeg var barn spillede jeg tit TV-spil inde hos min nabo. Jeg har altid godt kunnet lide at spille. Som en form for virkelighedsflugt.

JAKOB: Hvis du får - eller allerede har - børn, vil du så introducere dem til computere?

BEVERLY: Jeg har ingen børn, men hvis jeg havde, ville jeg selvfølgelig opfordre dem til at udforske computerens muligheder i en tidlig alder.

En kvinde i direktørstolen

Det er meget godt med alle de PR-kvinder, men i lederstillingerne har mændene totalt overtaget. Til dags dato kender jeg kun EEN kvindelig softwaredirektør, og så er hendes foretagende ikke engang ret stort! Anita Sinclair er boss for legendariske Magnetic Scrolls, et af de mest roste eventyrforlag nogensinde. Havde jeg andet valg end

at ringe til hende på redaktionsregning?

JAKOB: Du er den - så vidt jeg ved - eneste feminine softwareboss. Hvorfor?

ANITA: Åh... Det ved jeg ikke... Jo, måske! Jeg kan nok komme i tanke om 3 vigtige årsager til den skæve kønsfordeling... JAKOB: Og de er?

ANITA: For det første bliver pigerne ikke opfordret til at bruge computerne på samme måde som mændene. De får bare en "My Little Pony", og slut. Jeg læste engang om en undersøgelse, hvor man lod en gruppe børn lege med lige netop, hvad der passede dem. Der var også mange drenge, der valgte de søde stofponyer... JAKOB: Hvad med grund nummer 2?

ANITA: Jo, i 12-14 års alderen, hvor drenge normalt bliver interesseret i computere, bliver pigerne interesseret i drenge i stedet - vi er nu engang lidt hurtigere end jer! Desuden tror jeg, at der er en lille forskel på mænds og kvinders måde at tænke på. Kvinder plejer at sprede deres interesser ud på et meget generelt plan, mens mændene som oftest har mere specifikke hobbies. Fx computere.

JAKOB: Vil det sige, at du har en "mandlig" hjerne?

ANITA: (Griner) Det ved jeg ikke! Jeg legede da også med dukker, da jeg var barn!

JAKOB: Hvilken type spil beskæftiger du dig mest med?

ANITA: Det er forskelligt. Eventyr, rollespil, Xenon II osv. JAKOB: Men du programmerer ikke?

ANITA: Jo, lidt. Jeg plejer mest at stå for ideer og udkast, men en sjælden gang sker det, at jeg skriver et par linjer. Men ak! De mandlige programmører plejer altid at skrive alt det, jeg laver, om!

JAKOB: Hvad adskiller softwarebranchen fra andre brancher? ANITA: Spilindustrien er først og fremmest en "sjov" industri. Der er masser af kontakt mellem forskellige mennesker, og alle elsker at spille. Sebare nu, hvor vi sidder i hvert sit land og snakker med hinanden om mere eller mindre åndssvage ting. Det ville slet ikke kunne ske i modebranchen, bare for at tage et eksempel. Det ville lyde noget i retning af (her slår Anita over i eksalteret og ultrasnobbet sprog tone): "Hvad synes De om den nye forårskollektion? Rædselsfuld, ikke?"

JAKOB: (Griner) Hvad skal man gøre for at trække flere

piger ind i computerverdenen?

ANITA: Åh, man skal bare lade det komme helt af sig selv. Ikke noget med at være alt for formynderisk.

JAKOB: Du har ikke nogle visdomsord, før vi slutter? ANITA: Øh... nej, jeg har ikke nogen lige nu. Jeg havde nogle i morges, men de er desværre forsvundet nu...

Et sidespring

På dette tidspunkt var jeg så heldig at få endnu en stak pressemateriale fra PC-Shower, deriblandt et brev fra Virgin/Mastertronic. De tilbød åbent en "fræk aftale" med deres lokale PR-kvinde, Leslie Walker, også beskrevet som et sexet skotsk bæst ("a sexy scottish beastie" for dem, der vil have det på originalsproget). "Måge til kønsdiskriminering," tænkte jeg og ringede straks op for at få aftalt et møde(!)

Glansen gik dog lidt af, da jeg erfarede, at hun ikke selv havde skrevet brevet, kun godkendt det. Jeg spurgte skuffet, om hun SLET ikke var noget sexet skotsk bæst, og om hun ikke følte sig diskrimineret. Leslie beskrev sig herefter som et skotsk bæst (IKKE sexet), der egentligt ikke havde noget mod sprogstilen i pressemeddelelsen. "Det er jo bare sjov!", sagde hun.

Alt for Damerne

Efterhånden havde jeg fået brugt de fleste af mine telefonnumre, hvorfor jeg besluttede mig (årh hold op... det var da MIN idel, Red) til at overraske dig, kære læser, og ringe til een person, du med GARANTI ikke kan gætte navnet på, med mindre du læser videre. For er kvinder virkelig fundamentalt anderledes og "computerdøde", som Anita Sinclair var inde på?

Hvem skulle vide bedre end Lone Kuhlman, redaktøren på kvindebladet "Alt for Damerne". Jeg lagde ud med et direkte spørgsmål:

JAKOB: Hvorfor har du ikke en computersektion i "Alt for Damerne"?

LONE: (Lidt overrasket) Det ved jeg ikke. Har aldrig overvejet sagen. Måske burde vi have en sådan!

JAKOB: Ja, ikke! Hvordan er dit eget forhold til computere? LONE: Jeg har ingen forstand på det, ingen erfaring med det, og ingen lyst til at få det lige med det samme. Ikke fordi jeg har en fjendtlig holdning til emnet - jeg kommer nok før eller siden til at tage mig sammen og få det lært.

JAKOB: Du kender ingen, der er interesseret i computerspil? LONE: Min mand er heller ikke computer-entusiast, men jeg kender flere kvinder med PC'ere. De opfatter dem med en dyb kærlighed. Een af mine veninder, Karen Lis Svarre (Ex-oplæser på TV-Avisen - Red), er også både vild og gal med computerspil. Det var hjemme hos Karen, at jeg først stiftede bekendskab med noget sådant. Et af de gamle TV-spil. Du skulle næsten snakke med hende, men desværre er hun lige flyttet til Bangkok...!

Ligestilling?

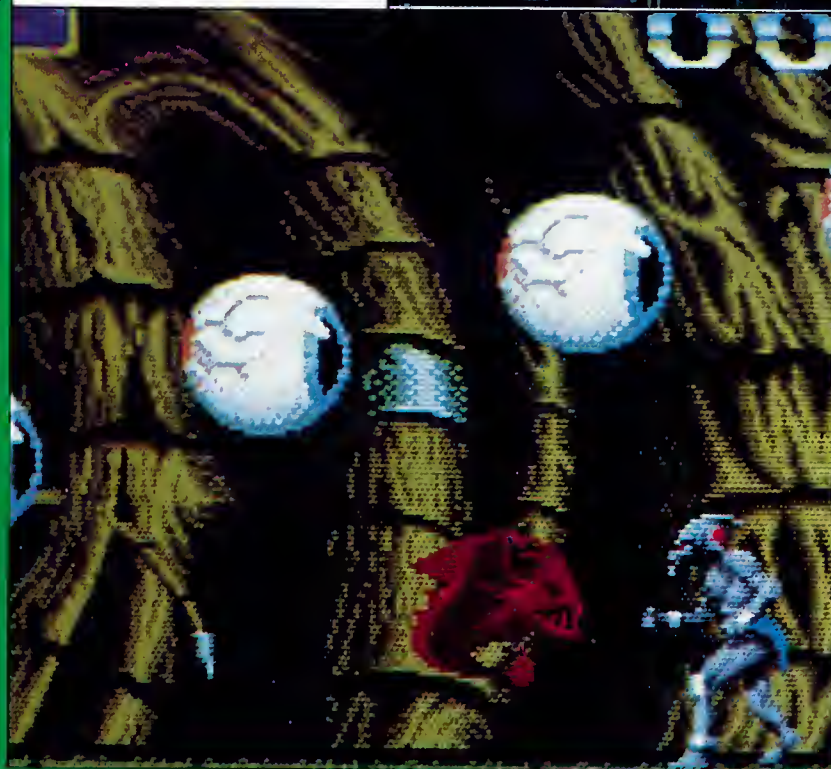
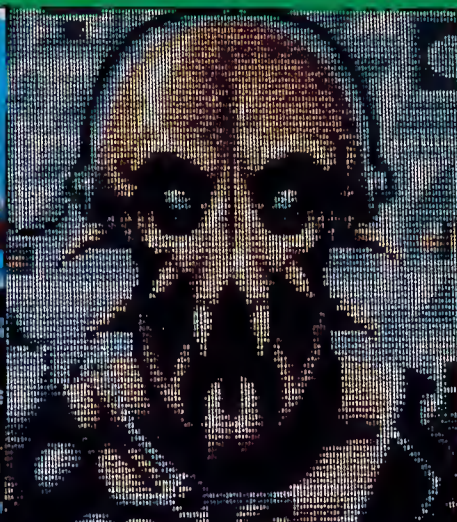
Mon kønsfordelingen på computerområdet nogensinde vil ændre sig? Det er svært at sige, men een ting er sikkert; udviklingen skal ikke forceres igennem. Efterhånden som computeren bliver mere og mere almindelig som arbejdsredskab, vil flere og flere mennesker - af begge køn - stifte bekendskab med dyret.

Og mon der så ikke også bliver listet et spil eller to ind? I staterne er det ikke ualmindeligt, at business-bosserne låser døren og giver sig til at spille på IBM'en efter lukketid, så hvorfor ikke her? For piger har IKKE mindre talent til det der med computere. Og de har IKKE en nedarvet kærlighed til spil, der er så "sukkersøde" som muligt. Piger spiller også Barbarian III!

Jakob Sloth



ACTION TEST



SÅDAN ANMELDER VI SPILLENE

FLERE VERSIONER

Hver anmeldelse er forsynet med kasser, der viser hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og hvilke computere spillet senere kommer til. Hver eneste version får en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er ikke altid at alle versioner af et spil udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, vi allerede har testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

GRUNDIGE OG TROVÆRDIGE

Alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skriveriet af praktiske grunde overlades til een person, er hele testholdet involveret i anmeldelsen. Normalt taler vi os til rette og argumenterer os frem til lige netop den bedømmelse som spillet har fortjent.

Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto

mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO-BOX" med i anmeldelsen, hvor han frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet. På den måde sikres læserne for den tilfældighed, der desværre kendetegner de fleste andre blades anmeldelser.

BEDØMMELSEN

GRAFIK

Baggrunde, sprites, animation, farver, atmosfære... hele den visuelle side tages med i betragtning. Bedømmelsen er maskin-specifik, så kvaliteten bedømmes på baggrund af den pågældende computers ydeevne. Det betyder i praksis at C64 versionen af et spil sagtens kan score en bedre grafik-karakter end Amiga- udgaven.

LYD

En samlet bedømmelse af spillets lydside, både musik og lydeffekter. Udover det rent tekniske, tages der også hensyn til, om lyden "klæder" spillet og virkelig bidrager væsentligt til spillets atmosfære.

re. Igen er bedømmelsen maskin-specifik.

FÆNGENDE

Hvis et spil scorer mange points her, betyder det at man straks bliver grebet af spillet. Skydespil og arcadekonverteringer vil som regel score højt her. Bliver man straks grebet af gameplayet, eller kræver det at man først pløjer sig gennem tykke manualer?

FÆNGSLENDE

Denne kategori er for computerspil, hvad "Mindst holdbar til" er for fødevarer. Hvor længe bliver det ved med at være sjovt? De mere avancerede og varierede spil har som regel en fordel her.

OVERALL

Konklusionen af ovenstående. Spillets definitive rating!

DET BETYDER KARAKTERERNE

90-100: Et helt igennem fantastisk spil, som man fremover vil huske som en klassiker. Køb det - uanset hvad!

80-89: Et virkelig godt spil. Absolut anbefalsesværdigt.

70-79: Et godt spil, der anbefales med visse reservationer. Køb det, hvis genre tiltaler dig.

60-69: Den "rimelige" ende af point-skalaen. Ikke dårligt, meeeen...

50-59: Selvom der stadig kan være positive aspekter i spillet, er vi nu derne, hvor der kan tales om reelle fejl og mangler.

40-49: Klart under standarden. Spil i denne point-zone kan ikke anbefales.

30-39: Et særdeles dårligt spil, der kvalitetsmæssigt ligger milevidt under det, man kunne forvente. Køb det på eget ansvar!

20-29: Alvorlige problemer! Spil med denne rating er så dybt elendige, at det næsten nærmer sig det komiske.

10-19: Her begynder det at blive kriminel...

0-10: En klar stinker! Om du så fandt dette spil på gaden, kunne det ikke betale sig at bukke sig efter det.



SHADOW OF THE BEAST

Psygnosis

Lige efterdeadling (ja, EFTER – ingen regel uden undtagelse!) modtog redaktionen en usædvanlig stor pakke fra England. Det var med stor forbløffelse, at jeg kunne hive en MEGA stor spil-pakke ud af konvolutterne; æsken til "Beast" minder mest om æsken til et bræt-spil. Forklaringen fik jeg, så snart jeg tog lovet af. Udover menualen og de to disetter ligger der nemlig en T-shirt(!), designet af den kendte airbrush-kunstner Roger Dean, som også er kendt for de fantastiske spil-coers han i tidens løb har lavet til diverse Psygnosis-spil. Der er med andre ord ikke noget at sige til, at dette spil er dyrere end sædvanligt!

Men hvad gemmer der sig så bag denne usædvanligt stilfulde præsentation? Svaret er: Intet mindre end en sensation. En teknisk milepæl indenfor Amiga-spil. Et af de mest imponerende spil, der endnu er lavet til nogen hjemme-computer. Er du så småt ved at blive interesseret? Read on...

AMIGA

Kr. 628

Det er rart at se et spil, der endelig udnytter Amigaens evner fuldt ud. Den storslåede grafik får dig virkelig til at spærre øjnene op. Visse steder består skærmen af helt op til 13 grafiske lag, som scroller med forskellig hastighed. Dette giver en meget imponerende dybde-effekt. Baggrunden er utrolig atmosfærisk, varieret og detaljeret. Det samme gælder figurene, som tillige er perfekt animeret. David Whittakers soundtrack osrer af stemning, og effekterne er også gode. Du bliver straks grebet af spillet, og pga. den store udfordring og variation vil "Shadow of the Beast" fastholde din interesse i meget lang tid. Hvad mere kan vi sige? Dette er et af de mest imponerende Amiga-spil, der nogensinde er lavet. Køb det!

Grafik	97%
Lyd	95%
Fængende	95%
Fængslende	92%
OVERALL	96%

Du er et bæst (så, så – det var jo ikke personligt ment!), som er meget opsat på, at få hævn over sin tidligere hersker (se kassen "HÆVN!"). Du starter dit blodige hævn-togt på en eng, i udkanten af en skov. Hvis du løber til venstre, kommer du på et tidspunkt til en indgang i et gammelt træ. Over døren står der "home", og jeg syntes derfor det var naturligt at smutte indenfor. Men det, der ventede mig bag døren, lå meget langt fra det, jeg forstår ved "hjemlig hygge"!

Pludselig befandt jeg mig i et stort, underjordisk kompleks med stiger, fælder... og monstre! Og når jeg siger monstre, så mener jeg netop det. Hvis du er vant til små, nuffede pixel-klatter så kan du godt berede dig på lidt af et chock. De uhyrer, du møder i "Beast", er som taget ud af dit værste mareridt. Og det er lige meget, om du er bange for slanger, edderkopper, eller skeltter... ALLE udbredte fobier er simpelthen dækket ind i dette spill! Der er flyvende drager, lådne edderkopper, slimede slanger, dæmoniske misfostre, blodskudte øjen, hoppende frøer, giftige biller, farlige ufoer – og så har jeg endda kun nævnt en brøkdel af de 132 forskellige monstre, som dette spil rummer. Du kan slå og sparke efter den ondes lejesvende, men mod de mere hårdføre monstre, får du brug for nogle af de ekstra-våben, der ligger rundt omkring. Tidligt i spillet får du f.eks. brug for en super-laser – hvis du altså vil undgå at blive mast af et gigantisk skelet-monster, som fylder næsten 1/4 af skærmen. Senere kan du opsnappe et magisk skjold, fakler, og sågar en jetpack, så du kan flyve omkring i bedste "Blood Money"-stil. Du har kun eet liv (meget realistisk), og hver gang du kolliderer med et monster, taber du et "energi-point". Du

starter med 12 points, men tælleren øverst på skærmen tikker hurtigt nedad. I det ene øjeblik kommer du uskyldigt joggende gennem skoven – i det næste kommer der en gigantisk metal-klo op af jorden under dig. Spillet er fyldt med den slags overraskelser, men heldigvis er fjenderne placeret samme sted hver gang, så efterhånden lærer man, hvordan de forskellige situationer bedst tackles.

Selv om BEAST er et Action-spil (bemærk det store "A"), så er der faktisk også elementer af arcade-adventure i spillet. Du skal selv finde ud af, hvilke våben, der skal bruges hvor, og der er også nøgler, låste døre og forskellige fælder, som skal deaktiveres på forskellig vis. Desuden kan det betale sig at tegne et kort (i det mindste "inde i hovedet"), da mange af huylerne er ret store og komplicerede.

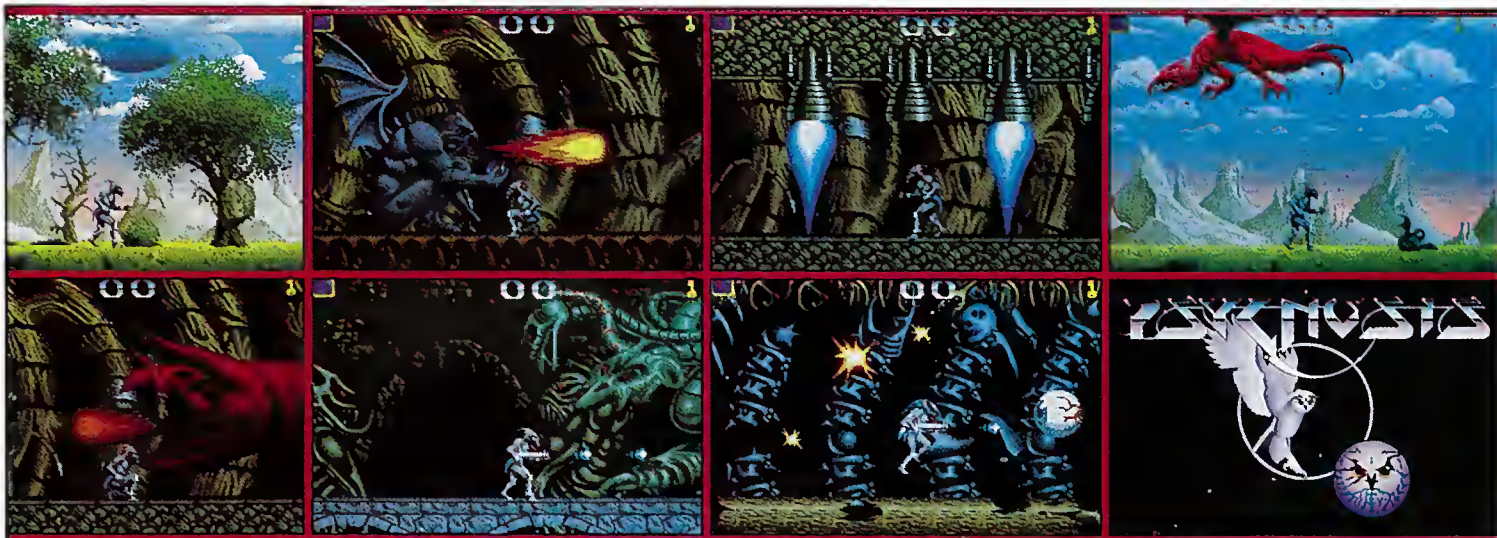
Hver "bane" indledes med et flot grafik-billede, mens en eventuragtig lokalitets-beskrivelse ruller hen ad skærmen. Så har man også noget at se på, mens programmet henter de fornødne data ind fra disken. Variationen er meget stor, og der er alt lige fra åbent landskab, underjordiske huler, ulækre kirkegårde, en gammel borg osv.

Skærmen scroller i 4 retninger, og jo længere du kommer, des søttere og mere frygtindgydende bliver de uhyrer, du møder på din færd. For mærk jer mine ord: dette spil er SVÆRT! Men samtidig er det også utroligt fængslende, fordi man hele tiden vil se, hvilket mega-monster, der mon lurer bag de næste hjørner. Når alle fjenderne er besejret (og det har lange udsigter), kommer det endelige opgør, hvor du skal tage kampen op med den ondeselv og på den måde fuldbyrde din hævn. Jeg kom aldrig så langt, men hvis jeg kender Psygnosis ret, er der gjort et stort nummer ud af den afsluttende scene.

I det forløbne år har Psygnosis etableret sig som den førende producent af spil til Amiga – i hvert fald, hvad det tekniske angår. Først var der Mance, dernæst Blood Money, og nu altså Shadow of the Beast. Jeg kan ikke forestille mig nogen bedre lejlighed til at introducere vores nye "HIT" logo!

UPDATE

Spillet er programmeret direkte til Amigaen (det er derfor det er så blæret), og der vil gå et stykke tid, før andre versioner dukker op. Programrørerne skal stort set "starte fra bunden", men Psygnosis håber at have en ST-version klar tidligt næste år, mens en PC-version (VGA) kan forventes senere i 1990.



HÆVN

Der var engang – for mange år siden – en lille dreng, der på en måneløs nat blev stjålet fra sin intetanende forældre. De mystiske kidnappere førte drengen til det gamle tempel "Necropolis". Her blev han modtaget af en gruppe magikere, der var i den mørke fyrstes tjeneste.

Dybt nede i templets kældre udførte de onde troldmænd deres mørke gerninger. Deres arbejde bestod for det meste i at skabe forskellige planter og væsener, som kunne kæmpe i den onde fyrstes hær. De havde en særlig plan med drengen, men først fulgte flere års forberedelse. Hemmelige ritualer blev udført, og langsomt ændrede barnet form fra et menneske til et besynderligt bæst med en urolig styrke og smidighed. Ved hjælp af hypnose lykkedes det troldmændene at slette alle drengens erindringer om sit tidligere liv, så han kunne blive en tro lejesoldat for den mørke fyrste.

Mange år er gået nu. Det er nat, og alt er stille i Necropolis templet. Månen står lavt over horisonten og kaster lange skygger ind over templets stenvægge. Der er intet tegn på liv. Men vent... Oppe på en fjern afsats sidder en sammenbøjet skikkelse. Det mystiske væsen holder "Sandhedens Krystal" i sine klo-lignende hænder, mens han med et hypnotisk blik stirrer ind i krystallets refleks.

han ser det hele nu: De rædselsslagne mennesker: de indtrængende bønner, mens folkene een efter en bliver hevet op på det blodige alter; det sidste fortvivlende skrig, idet kniven bliver svunget. Og så et træt, opgivende ansigt, der bliver trukket hen mod alteret. Et ansigt, der virker underligt bekendt. Men hvordan skulle disse menneskers liv nogensinde have betydet noget for ham? Da kniven når sit mål, genkender han sin faders ansigt. Pludselig vælder minderne om engrufuld sandhed op i det sære væsen. Hans herskere har gjort dette mod ham. De er ansvarlige for det han er, og for tabet af alt det, han kunne have været. Nu skal de få lov at betale for de skader, de har forvoldt. Nu holder bæstet op med at dræbe for sin herskere...
DU var det barn. Og nu er et tæve-tid!

FACT BOX

Spilområde: 350 skærme
Programets størrelse: 3.5 megabytes
Grafik data: 2.2 megabytes
Musik og lyddata: 850 kilobytes
Musik samplerate: 20 kilohertz

Skærm opdatering: 50 gange pr. sekund

Max farve på skærmen: 128

Antal monstre: 132

Max sprite-størrelse: 220 x 150 pixels (over 1/2 skærm!)

Scroll-planer: 13 små udendørs, 2 store indendørs

Udviklingstid: 9 måneder

BREV FRAPROGRAMMØRERNE

Hej CA-læser!

Vi er Martin Edmondson (21år) og Paul Howarth (20 år). Vi bor i Newcastle, og arbejder hjemme hos os selv. BEAST er vores andet 16-bit spil. Det første var "Ballistix", som også er udgivet af Psygnosis. Dette er vores mest ambitiøse projekt til dato, og vi har været 9 måneder om at udvikle spillet. Da vi programmerede Ballistix havde vi både Amiga og Atari ST i tankerne, og de to versioner blev derfor ret ens. Med BEAST ville vi lave et fuldblods Amiga-spil, og derfor har vi udnyttet alle de avancerede hardware-features, som Amigaen rummer.

Skærmen scroller med en opdatering på 50 gange i sekundet, det er lige så hurtigt som de fleste arcade-maskiner, og vi har da også brugt meget lang tid på at finde frem til den hurtigste måde at udføre selv de mest simple opgaver på.

Musikken er en vigtig del af spillet. David Whittaker skrev hele 6 store kompositioner, der hver især passerede til de forskellige scener i spillet. Instrumenterne er genreret af en Korg M1 synthesizer, og derefter samlet med en rate på 20 kilohertz, hvilket giver en langt bedre lydkvalitet, end den man normalt finder i computerspil.

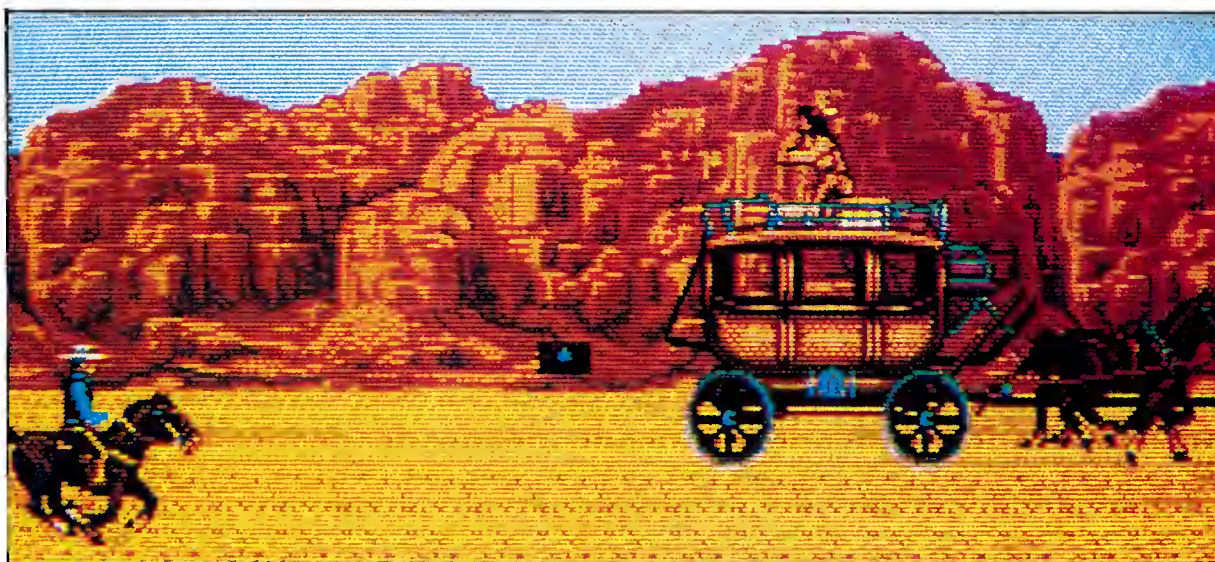
Nu hvor BEAST er færdigt, arbejder vi på et nyt Psygnosis-spil. Vi vil helst ikke røbe for meget endnu, men vi kan da fortælle at spillet indeholder en helt ny scroll-teknik, som er helt anderledes end det, man hidtil har set.

Desværre må vi tilstå, at dette spil nok bliver det sidste vi laver til Amiga og ST. Hvis den nuværende pirat-kopiering fortsætter, ender det med at vi fuldstændig ignorerer disse maskiner til fordel for de nye konsoller, hvor spillene ikke kan kopieres. Piratkopieringen er efter vores mening den største trussel mod computerens fremtid.

Martin Edmondson & Paul Howarth

Uddrag fra manualen er anvendt med tilladelse fra Psygnosis Ltd. Oversættelse: Søren Bang Hansen.

BUFFALO BILL



Tynesoft

"Howdy buddy, what's going in town?"
"I don't know, but the sheriff said that Buffalo Bill is coming" "Gee, I wanna bet an ounce of gold, that this is going to be pretty good fun!"

Jeg håber forsidstævnte, at han ikke væddede. For det er godt nok rigtigt, at Buffalo Bill kommer til byen (Læs: din computer-forhandler), men det er ikke spor sjovt. Jeg vil snarere sige kedeligt, plat og grimt.

Spillet er delt op i flere levels. Først er der "skydning". Op af jorden dukker plader med mennesker på, og du skal så

skyde dem, der ikke er civile eller har hænderne oppe. Ikke særlig avanceret. Men OKI, jeg er sikker på, at mange burhøns vil sætte stor pris på denne disciplin.

"Knivkast" siger næsten sig selv. En dame er spændt op på et stort roterende hjul, og du skal så kaste knivene uden at ramme damen. I mellemtiden sker det, at en muldvarp stikker hovedet op af jorden, og den kan du så også kaste efter, hvis du er sadist nok. "Kalve-jagt" er ikke helt så "avanceret" som de foregående levels. Du sidder på din hest, og skal indfange en kalv. Fnlis, jeg brækker mig af grin.

I bottleshooting skal du skyde flasker, i

steerwrestling skal du bryde med en kvle, og i broncoriding skal du holde dig i sadlen under et rodeoridt.

Og så kommer vi endelig til den sidste disciplin, der i sig selv er så tynd, at suppe kogt på manualen smager af mere. I Stagecoach Rescue redder du lige en dilligence. Du vrider joysticket fra side til side, indtil du på din hest når vognen. Så klatrer du op på taget, og står og slår på en indianer, der samtidig slår på dig. På et tidspunkt har en af jer ikke mere energi, og han lægger sig til at sove, velvidende at dette er et af de mest kedelige spill, der er udgivet i 1989. Og det siger vist ikke så lidt. Kan IKKE anbefales.

Christian



COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Jeg kan godt lide baggrundsgrafikken, men det kompenserer sprites'ne så rigeligt for. Musikken er de altid brugte amerikanske nationalsange, og gameplayet er så rørende simpelt, at det kun kan anbefales til vuggestuer.

Grafik	56%
Lyd	63%
Fængende	70%
Fængslende	20%
OVERALL	43%

AMIGA

Kr 449

Flot og farverig grafik og nogle veldefinerede sprites gør, at det første indtryk man får af dette spil er ret positivt. Men gameplayet er det samme som på 64'eren, og dermed skulle alt vist være sagt...

Grafik	75%
Lyd	69%
Fængende	73%
Fængslende	22%
OVERALL	46%

UPDATE

Fås endvidere til PC og Atari ST (kr 449). Både hvad angår grafik og gameplay skulle disse versioner være næsten identiske med Amiga-udgaven.

CASTLE WARRIOR

Delphine Software

Der var engang et kongerige, hvor der var så meget idyl og ro, at det næsten var helt kedeligt. Landet hed Pacifica, og det var garanteret fri for ghettoblaster, diskoteker, værtshuse og alle andre ting, der ville kunne spolere freden.

Det var Edelwulf den Store, der indførte disse tilstande, da han for ca. 50 år siden besejrede sine naboer, stoppede borgerkrigen, og forenede landet.

Men selv Edelwulf'er skal jo dø engang, og det galdt altså også ham her. Han blev efterfulgt af sin søn Edelred, der viste sig at være en lige så fredselskende mand som sin far. Og selvom folk kedede sig, så var alle trods alt lykkelige.

Alle, bortset fra Zandor - en ond trolldmand, der var led og ked af al den fred. Så han forgiftede den gode konges mad og håbede på, at han dermed selv ville få magten.

Det var jo ondt gjort. Det var faktisk rigtig slemt gjort. Og er der noget du ikke kan fordrage, er det når folk er rigtig slæmme mod hinanden. Fast besluttet på at fravriste ham en modgift, begiver du dig ind i Zandors slot, kun fulgt af din bedste ven, dit trofaste to-hånds-sværd.

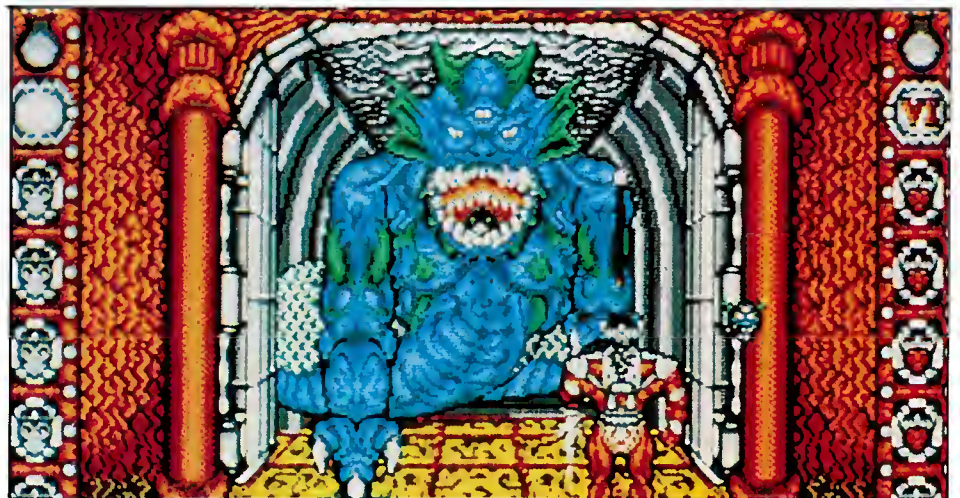
Jeg ved ikke med jer, men jeg er altså faldet i søvn for lang tid siden. Handlingen i den her slags spil foregår ALTID i et eller andet snoldet land i middelalderen, der er ALTID en ond trolldmand, der skal nedkæmpes, du er ALTID en mu-

skelsvulmende barbar, og spillene er ALTID mere eller mindre kedelige. Det her adskiller sig heller ikke stort fra de foregående. Den første level finder sted inde i en korridor. Du skal amputere arme, der stikker ud fra væggene, dræbe en grøn kæmpe og en gul klapperlange og myrde nogle flagermus i overstørrelse. Derefter skal du, kun bevæbnet med spyd, gøre det af med dragen Olisos (Zandors yndlingskæledyr). Ikke nok med, at du ikke kan lide Olisos - Olisos kan heller ikke lide dig. Faktisk gør den alt for at dræbe din energi, bare for at være rigtig slæm. Og du kan jo ikke fordrage de her rigtig slæmme...

Så kommer turen til en flod, hvor du padler afsted i din grønlandske kajak. Der er sten i vandet, og fra loftet falder der stalakitter ned. Du har mulighed for at afværge dem med dit skjold, og det gør du klogt i, for selvom du ikke mister så mange hjerneceller (seje barbarer som dig har en IQ på ca. 2), er det dyrt for din energi.

Derefter kommer du til den store Jibba, der er RIGTIG slæm. Han er fuldstændig magen til Olisos, men lidt mere hårdfør, og fast besluttet på at gøre det arbejde færdigt, som Olisos begyndte. Til sidst kommer så duellen mod Zandor. Og vær sikker på, at der kun er een vinder...

Christian



AMIGA

Kr 449

Hatten af for grafikken og lyden, der nydeligt lægger stemning på spillet. Men selvom det er nemt at gå til, så er det for simpelt til at være sjovt i længden. Men OK, RIGTIG slemt er det ikke...

Grafik	89%
Lyd	85%
Fængende	76%
Fængslende	50%
OVERALL	68%



UPDATE

Fås også til Atari ST for kr 359.

Fra det nye firma MicroStyle (dem der hævder, at deres spil er for voksne mennesker) kommer seneste Greenpeace fremstød; verdens første miljøvenlige software - Rainbow Warrior, til minde om skibet, som Frankrig sænkede i 1985. Spillet består af 7 subgames, hvor du får chance for at spille Greenpeace-mand, delfin og hval og på den måde klare verdens miljøproblemer hjemme i lænestolen. De 7 subgames er som følger: *Radioactive Waste*

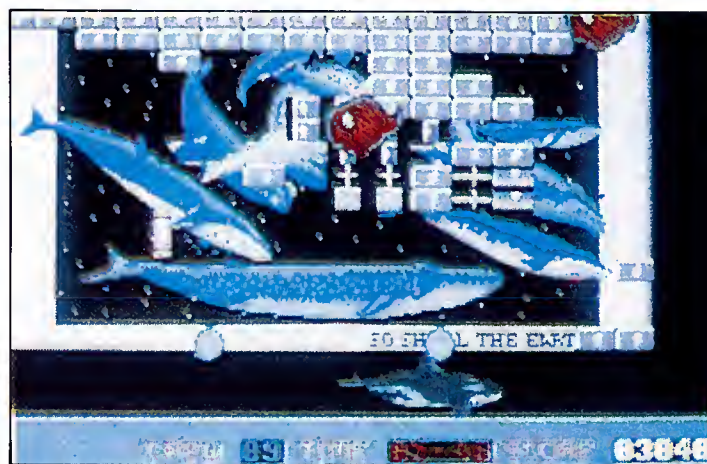
Du skal stoppe udledningen af radioaktivt affald i havet. For at gøre det skal en dykker blokere 4 rørledninger, der munder ud i havet. Selv styrer du en delfin, der skal lede dykkeren hen til rørmundingen. Rundt omkring er der forskellige ting og sager, der vil hindre dig ("Mutated Nasties", som manualen så smukt siger det), f.eks. hajer, krabber, blæksprutter og afsindigt farligt søgræs...

Dumping at Sea

Skibet "Gem" er i færd med at dumpe radioaktivt affald i havet. Greenpeace er på stedet, og du skal sørge for at besætte de tre kraner, der smider affaldet i havet. Besætningen ombord på skibet er ikke vilde med dig, da du er i færd med at gøre dem arbejdsløse. Derfor smider de ankere, flasker og andet gods efter dig. De prøver sågar at spule din gummibåd, så den synker (= 1 død greenpeace-mand).

Save the Whale

Her skal et skjult billede afdækkes. Du styrer en hval i bunden af skærmen, som skyder med vandbobler. Hen over bille-



RAINBOW WARRIOR

det svømmer/sejler forskellige ting - f.eks. mutant-fisk, margarine-dåser og parfumeflasker. Hvis disse bliver ramt af en af dine bobler, vil de begynde at dække billedet til igen. Da remember du en hvalfangerbåd, skyder de straks en harpun efter dig. Tre harpuner, og du er historie.

Stop Acid Rain

Kravl op på 4 skorstene og fastsæt nogle bannere med bogstaver. Når du er færdig, skulle skorstenene vise "STOP ACID RAIN". Polit, arbejdere, lastbiler og syreregn-skyer forhindrer dig i at gøre dit miljøreddende arbejde. I manualen er der et skema over syreregn-ramte områder og her ligger Danmark i toppen, idet der hævdes at 61% af vores skove er ødelagt af syreregn. Kan det nu også passe?

Ozone Depletion

Skyd spraydåser og burger-æsker (begge indeholder freon) ned med snebolde inden de når op i ozonlaget. Kommer de

op og bryder hul, kommer der skadelig stråling ned på jorden, hvor den forvandler harmløse pingviner til blodtørstige mutanter. Som sædvanlig er der et par arbejdere efter dig, men de er bange for en rask lille sneboldskamp, så de smutter hurtigt efter et par velplacerede skud.

Save the Seals

Put grøn spraymaling på sælerne, så de ikke bliver slået ned af de canadiske sælfangere. Det foregår helt oppe nordpå, så du må hoppe rundt på isflager, der skurrer frem og tilbage. Sælfangerne er som sædvanlig ude efter dig, men af en eller anden grund bestiller de ikke andet end at falde i vandet. En gang imellem må du samle en ny bøtte maling op for at kunne male videre. Fra luften jages du af helikoptere, der skyder atommissiler (!) efter dig.

Rainbow Warrior

Når du har gennemført de andre subgames, kan du gå til dette afsluttende.

Igen er det meningen at du skal afdække et billede, denne gang af en forureningsfri verden. Skibet Rainbow Warrior sejler rundt på skærmen og fyrer missiler af til højre og venstre. Rammer du en god ting (sol og måne, fredsduer og bogstaver) bliver en del af billedet synligt, men rammer du en dårlig ting (stråling, giftskilte, brintbomber, atomkraftskilte og gifttønder) bliver en del af billedet visket ud. Når billedet er fuldført, og du har samlet de bogstaver, der skal stå i kanten, har du gennemført spillet.

Alle spillene er (eller skulle forestille at være) action-spil. De fleste af dem er afsindigt lette, mens andre er frustrerende svære (f.eks. *Save the Whales* og *Stop Acid Rain*). Hele vejen igennem er der en barnlig stemning i spillet, og alle fjender er "Mutant Killer Nasties". Da jeg så mærket "Games for Adults" på æsken, tænkte jeg straks: Dette må være godt. Det er sikkert det helt store strategi-spil, hvor man planlægger ak-

tioner, laver presseudtalelser, arrangerer møder, samler penge ind osv. Men nej. Jeg blev splist af med snoboldskamp mod spraydåser og en hval med kunstneriske tilbøjeligheder.

Nuvel, hvis nu vi glemmer alt om Greenpeace og ser på spillet, hvad har vi så? 7 middelmådige action-spil, der rangerer fra for let til for svært. Når man een gang har gennemført eet af spillene, får man aldrig lyst til at vende tilbage til det. Gudskelov kan man selv vælge, hvilken rækkefølge, man vil tackle de første 6 spil, og man udvælger hurtigt eet af spillene og glemmer alt om de andre. I mit tilfælde faldt jeg for Sæl-spillet, da det er utrolig flot (refleksjerne i vandet ligner noget, en Amiga burde lavel) og sværhedsgraden er nogenlunde moderat.

Det bedste ved dette spil er manualen. Den er på 70 sider, informerer grundigt om Greenpeace-aktioner og er fyldt med facts om vort miljø. Alle seriøse indlæg i manualen er taget fra bogen "The Greenpeace Story" af John May og Michael Brown. Så køb bogen i stedet for spillet - det er billigere, og du får langt mere ud af det.

Lars

ATARI ST

Kr 449

Grafikken er meget flot, både smukt tegnet og animeret. Lyden er også vældig god, med suveræn musik og rimelige effekter. Selve spillet er kedeligt, og man lægger det hurtigt på hylden igen. Hvis du er tilhænger af Greenpeace (som jeg), så undgå for enhver pris at købe dette spil, der på enhver tænkelig måde latterliggør organisationen. Men hvis du er ude efter et sædvanligt seneproduceret arcade/action-spil, så er Rainbow Warrior måske noget for dig. Prøv det, før du køber (hvis det er muligt i vore dage).

Grafik	88%
Lyd	72%
Fængende	48%
Fængslende	37%
OVERALL	49%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Titelmusikken er ret effektiv (komplet med bølgesus og hval-sang), men ligesom det meste af in-game musikken bliver den hurtig irriterende. Grafikken er flot - især de still-billeder, der dukker op i begyndelsen af hver "kampagne". Animationerne i spillet er også udmærkede. Gameplayet er (ligesom på de andre versioner) simpelt og urealistisk.

Grafik	89%
Lyd	71%
Fængende	51%
Fængslende	37%
OVERALL	53%

UPDATE

Amiga versionen vil givetvis ligne ST-spillet på en prik, bortset fra måske lidt bedre lyd. Prisen bliver i hvert fald den samme.

GEMINI WING

Virgin Games

"Die Mutant Alien Scum", lød overskriften en dag i avisen SoonDay Spirit. Denne overskrift gik et par allens lidt på nerverne, og med ordene "Nu kan det fandeme være nok", besluttede de at udslette menneskeheden. Hvem skal stoppe dem? Dig. Hvad har du? Et enkelt rumskib. Hvorfor skal vi plages af denne slags hver måned? Aner det ikke. Nu hvor vi i fællesskab er kommet til konklusionen, at Gemini Wing er et shoot'em up, skal vi så hurtigt gå videre og finde ud af, om det er et godt shoot'em up eller et dårligt shoot'em up? Ok.

Banen scroller nedad skærmen, og du flyver så rundt og plaffer lidt til fjenderne med dit sølle rumskib. Man kan heldigvis skyde ganske hurtigt, men mange af fjenderne kræver da også et par skud eller tre, før de stiller træskoene.

Udover de luftbårne fluer og stankelben, er der også jordinstallationer, der har stillet skarpt på dig. De inkluderer øjne, snore og kødædende planter fra Splint & Co. Visse steder er banen blokeret af betonklodser, som du må skyde dig vej igennem. Ved enden af hver anden bane møder du et gigantisk monster, som du selvfølgelig skal plukke for at komme videre.

Du kan selvfølgelig også samle ekstra våben op undervejs. Disse er det eneste originale i spillet, idet alle dine erobringer hænger i en lang kæde bag rumskibet. Når du fyrer et ekstravåben af, bliver det første led i kæden fyret af, osv. Blandt de ekstra våben er der nogle nyopfindelser såsom Dødens Vinduesvisker og Ildvæggen. Der er desuden mulighed for at spille to på een gang, og her kan man stjæle modspillerens kæde af ekstravåben i kampens hede.

Har vi set det før? Ja. Er det dårligt? Ja! Man har overhovedet ikke lyst til at spille på et så uoriginalt og kedeligt spil som Gemini Wing - man har jo set det hele før, så hvorfor een gang til?

Din Gemini Wing Fighter er sløv i optrækket, og spilleområdet er meget lille, så man har hverken tid eller plads til at navigere uden om kuglerne. De fleste allens flyver med mach 2 ned mod dig i en form for Kamikaze - og den er særdeles vellykket, må jeg sige.

Af en eller anden mærkelig grund, har Virgin lagt en enorm, gul vingummi-edderkop ned i æsken. Den smager udmærket, og inden man spiser den kan man skræmme familie og hund fra vid og sands. Alt i alt - Gemini Wing er kedeligt, uoriginalt, svært, grimt og unødvendigt i din spilsamling.

Lars



AMIGA

Kr 359

Amigaversionen har præcis den samme grafik som Atari ST, og det betyder dårlig grafik for Amiga og god grafik for Atari ST. Lyden er kun lidt over ST-niveau, med dårlig, ensformig musik (passer godt til spillet). Titelmelodien er nogenlunde. Der er ingen lydeffekter i Gemini Wing. Denne version er iøvrigt ikke helt så svær, som de andre to.

Grafik	65%
Lyd	35%
Fængende	40%
Fængslende	29%
OVERALL	30%

ATARI ST

Kr 359

Grafikken er ret god og scroller overraskende blødt. Musikken er skrattende, og man begynder hurtigt at spille med monitoren skruet helt ned (helst slukket!). Ellers er den identisk med Amigaversionen. Som Søren ynder at sige: Nice graphics, shame about the game.

Grafik	80%
Lyd	10%
Fængende	40%
Fængslende	29%
OVERALL	30%

COMMODORE 64

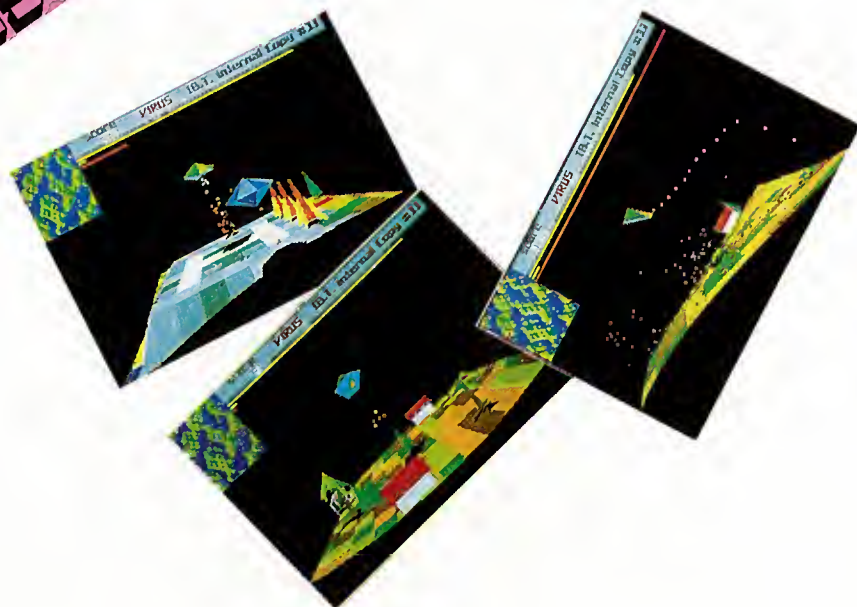
Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er en mudderpøl af farveforvirringer. De første baner er nærmest uspillelige, men senere hen kan man dog følge med i, hvad der foregår. Lyden er som på de andre computere; middelmådig musik og ingen effekter. Spillet er afsindigt svært, men man får password efter hver monster-alien (se tipssektionen), så man behøver ikke starte forfra, hver gang der er game over. Er der nogen af læserne, der kan klare level 7, tager jeg hatten af for dem! Kunne faktisk have været et godt spil, hvis ikke grafikken havde været så dårlig, og alle sprites så store (for lidt lebensrum). Dog er dette den bedste af alle versionerne.

Grafik	35%
Lyd	40%
Fængende	35%
Fængslende	39%
OVERALL	40%

UPDATE

Fås også til Amstrad og Spectrum (C64 priser).



VIRUS

Firebird

Det er en underlig verden vi lever i, synes I ikke? Den ene dag er alt fred og ro på vores allesammens jord, og dagen efter er den oversvømmet af millioner af aliens, der kun har et mål: De vil sprede deres virus, så alle planter dør.

Og da du efterhånden var blevet træet af at arbejde som elektriker, være skatteyder, bo i Tappernøje og hjælpe gamle damer over gaden, kunne du jo lige så godt melde dig til den gruppe af tapre mænd, der vil gøre et desperat forsøg på at redde verden. Så fluks hopper du op i det 21. århundrede's foretrukne transportmiddel, der er udstyret med kanon, missiler og scanner. Lad mig lige slå fast med det samme, at Virus hverken har noget med influenza eller P&T's pt. største hobby at gøre, men snarere er en slags krydsning mellem Starglider og Thrust.

Og her snakker vi om udfyldt vektorgrafik, både for sprites'ne og landskabet. Du kan dreje dit fly i alle retninger, og når du trykker på fire-knappen, vil en stråle af kompakt energi, skyde ud fra det nederste af dit rumskib. Denne stråle bringer dig fremad i universet, i præcis den retning, som dit fly drejer. Det er i starten ret tricky, men du vil opdage, at når først kontrolmetoden er mestret, er Virus et godt spil.

For atmosfæren er så tyk, at man må bruge en motorsav for at skære sig igennem den. Grafikken er en perle i sig selv, med muligheder for detaljeret at se fjenderne sprede deres virus, se planterne visne, se de små, smilende fisk svømme rundt i vandet, og se bjergene, der nærmer sig i horisonten.

Til din hjælp har du en scanner, hvor du hele tiden kan se dine fjenders place-

ring. Du kan også se, hvor virusen har spredt sig, og hvor du har dine baser. Til din rådighed har du selvsøgende missiler, og en kanon. Sidstnævnte skal du dog nok spare lidt på, da der gives minuspoint for hver forbier.

Fjenderne er et kapitel for sig selv. De er vidt forskellige, udfører forskellige roller og gør det katastrofalt godt. Der er dem, der spredt virusen og dem, der kun er der for at gøre livet surt for dig. Det er de frustrerende gode til, og som om de eksisterende fjender ikke var nok, går der rygter i galaksen om, at fjenderne har planer om at lancere et hidtil ukendt fly, der skulle blive det mest dødelige i universet.

Selvom Virus er irriterende svært i starten, og medvirkende til, at mange sikkert vil ligge søvnløse om natten, så betaler tålmodigheden sig, da man bliver belønnet med et virkeligt godt og originalt spil.

God fornøjelse!
Christian

PC

Kr 449

Grafikken er super, mens lyden er knap så god og temmelig sparsom. Men selvom spillet er godt, kan den lange ventetid, før man får noget ud af det, godt betyde, at mange hurtigt vil lægge det væk.

Grafik	98%
Lyd	46%
Fængende	15%
Fængslende	89%
OVERALL	79%

UPDATE

Virus er en gammel kending på 16-bit computerne. Oprindeligt blev spillet udviklet på 32-bit computeren Archimedes, hvor det går under navnet "Zarch".

XENON II - MEGA- BLAST

Image Works

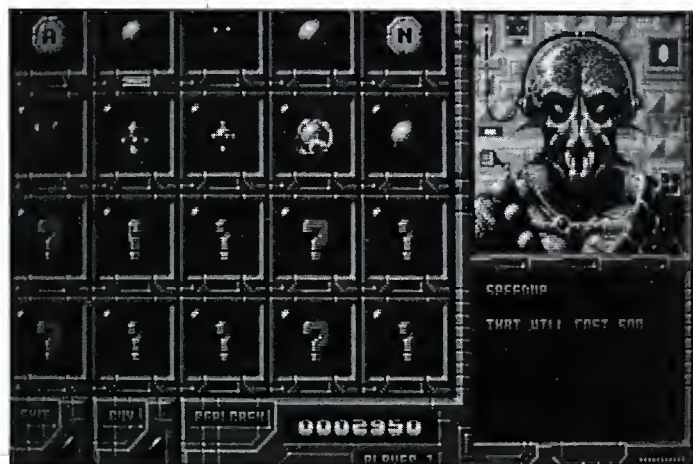
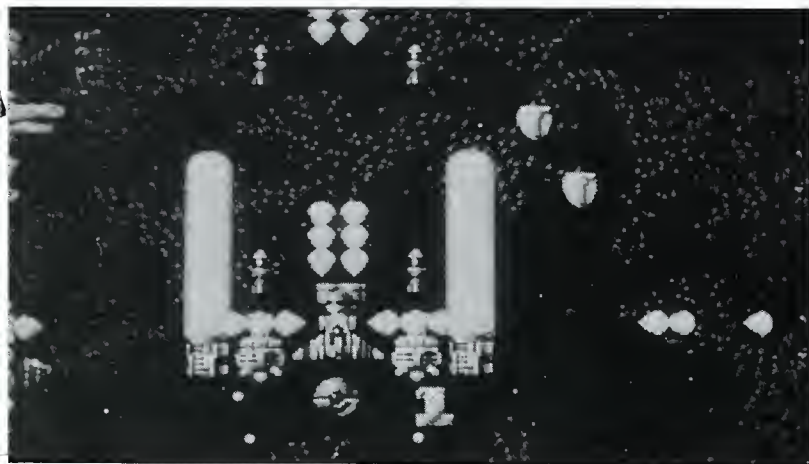
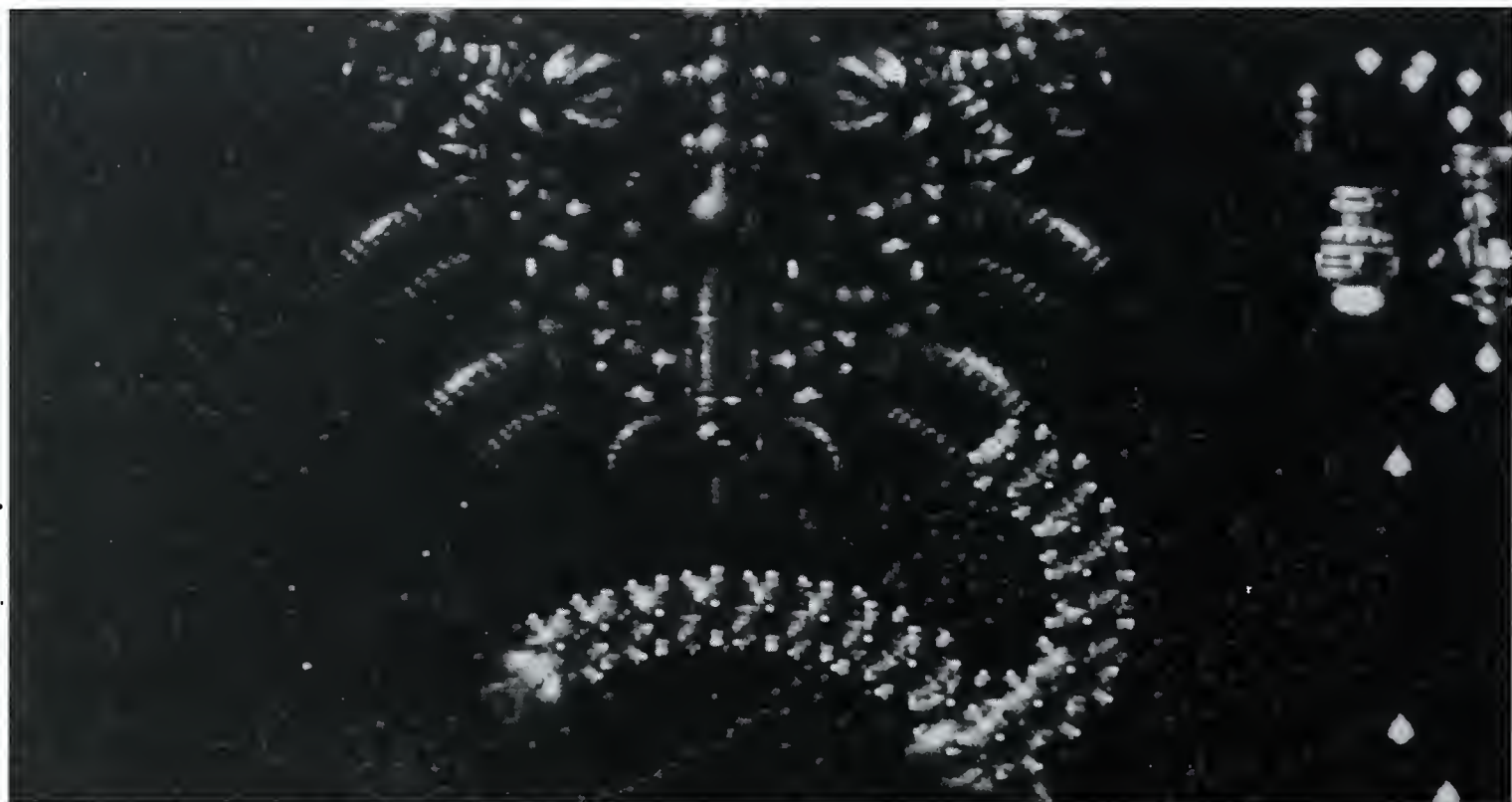
The Bitmap Brothers er nok bedst kendt for Xenon og Speedball, to spil med fed grafik og ultraglatte animationer. Disse programmer er vand ved siden af bitbrødrenes nyeste superhit: Xenon II, der har undertitlen Megablast.

I stedet for at bruge tid på et mere eller mindre sygt plot, har de koncentreret sig om de tre vigtigste ting i et shoot'em-up: grafik, lyd og gameplay. Formål er der ikke meget af, men som sædvanlig er der masser af aliens, der bare venter på at blive skudt.

Når du har skudt en formation fjender, bliver du belønnet med en boble, der skal samles op, før den forsvinder. Disse bobler kan komme i forskellige størrelser, men de har kun een grundlæggende funktion: som betalingsmiddel. Midtvejs gennem hvert af de 5 scrollende levels ligger en interessant våbenshop, hvor du kan omsætte boblerne til brugbart isenkram. Efter lidt loaden blændes der op for en hæslig ekspedient, der med garanti ikke er RET meget i familie med homo sapiens. De svage toner fra hans walkman fylder højtalene i et par sekunder, før fyren med en håndbevægelse og et hørligt klik stopper båndet og med en gurgende strubestemme spørger dig, hvad du er interesseret i. Fedt!

Hvis du allerede har noget udstyr, kan du sælge det igen (selvom du kun får halv pris for det), men det absolut mest interessante er nyt grej. Der er masser af muligheder, men hvis du ikke har penge, må du ikke engang KIGGE på herlighederne. Disse inkluderer diverse miner, lasers, dobbeltskud og noget, der så smukt er blevet kaldt Super Nashwan Power. Denne i øvrigt meget billige add-on er noget, der kan få selv den mest inkarerede shoot'em-up fanatiker til at savle. Og hvad den gør? Jo, den giver dig i sølle 10 sekunder ALLE de våben, du nogensinde kunne drømme om! Måske ikke så meget bevendt i praksis, men det er lækkert med et smugklik på det fedeste udstyr. Virkelig noget, der giver lyst til at spille.

Når du først har købt (eller måske endda fundet) en laser mounting, kan du opgradere den to-tre gange, så den til sidst skyder med langt kraftigere plasmabobler end før. Til de mere "kedelige" køb hører ekstra energi, der dog nærmest er uundværligt. For det er ikke sådan, at du dør, bare du bliver ramt af een af de 42354 antistofpiller, der konstant banker



mod dit rumskib. Du kan tåle 5-6 kollisioner, før det går galt, og så har du endda også flere liv. Heldigvis mister du ikke - som det er tilfældet i langt de fleste andre skydespil - alle dine ekstravåben, når du dør. Isenkrammet ryger heller ikke, hvis du mister alle dine rumskibe og bruger en af 3 credits for at fortsætte, hvor du slap.

Dette betyder absolut ikke, at Xenon II er let, men er tværtimod en god ide. Hvor tit har du ikke gennemført de første 4 levels i et spil uden at bomme bare for at knuse dit superskib i et øjeblik svaghed, og derefter gentage succesen med de sidste 4 ubevæbnede metalskaller? FOR tit, ikke?

Monstrene er mange og afvekslende, lige fra små "dimser", der kommer i du-sinvis, over diverse slanger, der ikke kan ordnes i eet hug (skyd leddene ud eet efter eet!), og til de enorme slutlevel-monstre. På level 1 drejer det sig om et mystisk øjedyr med "skorpion-næse" (hvad det så end betyder), mens senere uhyrer sjældent kan være på een skærm! Generelt for dem alle er dog, at de er uhyre veldefinerede og ofte LIDT

federe at slå ihjel, end man skulle tro. Et af "dyrene" (der i øvrigt fylder 2-3 skærme!) skal først have bagpartiet skudt i stykker, før hovedet kan ryge samme vej. Og hvordan det kan lade sig gøre? Jo, dit skib kan bakke! Dette er en effekt, der indtil nu kronisk har været udeladt af alle shoot'em-up's, men her er den. Og den virker ikke sådan, at du kan bakke helt ud af spillet, men dog nok til at du kan skaffe dig bare LIDT ekstra tid.

En anden lækker detalje er, at baggrunden ikke er skadelig. Du kan bumpe dit skib ind i metalstrukturer og organisk vækst så tit, du lyster, og du mister ikke energi. Dette lyder måske ikke af så meget, men på de senere labyrintlignende baner er det en skøn detalje, der gør et superbt gameplay endnu bedre.

Jakob



AMIGA

Kr 449

Grafikken er FED, noget af det bedste, der nogensinde er set på en Amiga og ufattelig veldefineret. Overraskende nok holder illusionen også, når Xenon II sættes i gang. Alt bevæger sig blødt, og de forskellige figurer er farvelagt på en helt utrolig måde. Lyden er også banebrydende, idet den er leveret af enmandsbandet "Bomb the Bass". David Whittaker har det "oversat" til Amiga, og det har han gjort godt. Heller ikke effekterne og styringen fejler noget, og alt er 100% finpoleret. Så hvad andet er der at sige, end: Hvis du savner et MEGABLAST, så invester i Xenon II. HIT! HIT! HIT!

Grafik	98%
Lyd	97%
Fængende	91%
Fængslende	96%
OVERALL	95%

UPDATE

Fås også til Atari ST og PC for samme pris.

NINJA COMMANDO

Zeppelin



Der var engang en dreng, der ikke var særlig høj. Han var ca. 11 år og fik en commodore 64. Han var meget glad for den og legede meget med den. Men da han fem år senere fik en Amiga, glemte han i starten sin C64, fordi den nye spillede mere perfekt. Alligevel glemte han aldrig sin gamle maskine, og nægtede at indse, at den var på vej mod en sikker død, henrettet af tidens klamme hånd. Det er han så småt ved at forstå nu. Da jeg sad med min halsbetændelse (der dog var i bedring) og kiggede på de netop indkomne anmelderkopier, steg min temperatur heftigt. Først efter flere kopper te, og en gammel Police-plade blev jeg i stand til at skrive den her anmeldelse.

Zeppelin, hvilket år tror I egentlig at vi skriver? Nej, forkert, der er ikke 1985. Og nej, det er heller ikke 1987. Vi er i 1989, nittenhundredeogniogfirs, og så kan I ikke komme med den slags bras, der medførte et sygdomstilfælde for både mig og min kat. Når der nu er lavet så gode spil til C64, så er der ingen undskyldning for at lancere "Ninja Commando", end ikke som lavprisspil.

Hvis I alligevel vil høre handlingen, drejer det sig om Niels Ninja, der er blevet træet af, at de andre ninjæer ikke kan iklæde sig sorte dragter, når han nu har bedt dem så PÆNT om det. Så Niels er heldigvis rigtig godt forurettet, og det er så synd for ham, at mine tårer svømmer hele vejen over Middelhavet og grundlægger 30.000 nye oaser i Sahara. Det er også synd for programmørerne, men

man kan måske erklære dem for utilregnelige i gerningsøjeblikket.

Niels har en lidt underlig måde at vise sine følelser på. Det gør han ved at hoppe på de fjolser, der vader ud af nogle huse. Når han har hoppet på tre af dem, får han en kastestjerne, senere en bombe, derefter noget laser-tamtam og til sidst en maskinpistol. Spillet er bygget op som et plattformspil, med masser af plateauer, som vor uven kan muntre sig på. Han skal dog passe på, at han ikke falder ned fra systemet, for så lander han i noget, der ligner universet, og der føler han sig ikke hjemme. Stakels Niels, han har det ikke nemt.

Hvis du mod forventning gider spille hele første level, bliver du konfronteret med en ny bane, der ligner den anden på en prik, bortset fra grafikken. Hvor er det grimt. Hvor er det dårligt. Og hvor jeg hader det.

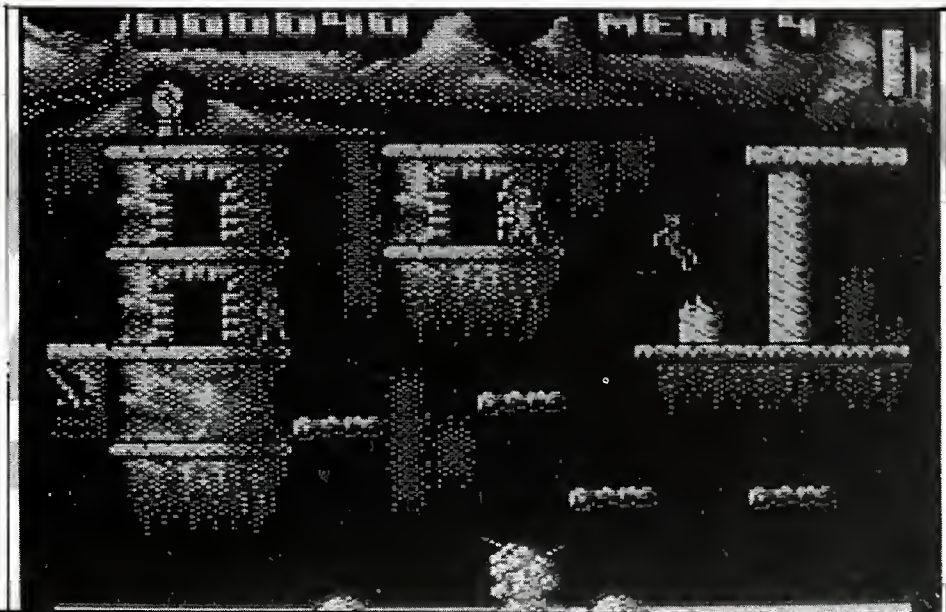
Christian

COMMODORE 64

Bånd kr 50

Grafikken kan accepteres, mens lyden gør mig mere vanvittig, end jeg er i forvejen (DEN tror vi ikke på, Red). Gameplayet er hentet fra fortiden, og jeg gider ikke at beskæftige mig med fortiden.

Grafik	67%
Lyd	41%
Fængende	33%
Fængslende	2%
OVERALL	17%



F-15

Microprose

Har du ikke altid godt kunne tænke dig at sidde i et russisk kampfly? Starte ved Florida, for derefter at gøre grin med det amerikanske luftvåben? Bombe vigtige militære punkter, og til sidst ende turen med en søndermadrang af Pentagon? Det kunne jeg også godt. Men med F-15 Strike Eagle II er der ingen vej uden om. Du SKAL flyve for Uncle Sam, og du SKAL gøre dit aller-bedste for at ødelægge kommunismen ved dens rødder rundt omkring i verden.

Det kan såmænd også være meget underholdende, specielt når det er så godt udført.

Lad mig starte med at sige, at Microprose endnu engang har overgået sig selv på manualområdet. Selvom spillet ikke er særlig avanceret fylder den 96 sider, er trykt på fænomenal papirkvalitet, har farver, og er glimrende skrevet. Med får du også 4 kort, der (ligeledes i farver) viser, hvor i verden man har været så uheldig at vælge kommunismen.

Ellers er spillet bare et sammenbryg af diverse Microprose spil. Udsynet fra cockpittet ligner sig selv, med et Head-up Display (HUD), et satellitkort, et strategisk kort, tal for hvor mange våben du har tilbage osv. osv. Men selve spillet er ikke nær så avanceret som f.eks. F-19 Stealth Fighter. For eksempel har du kun tre missiler, der er ingen kunstig horisont, og udsynet fylder ca. halvdelen af skærmen, mod kun en tredjedel på tidligere spil.

PASSING SHOT

Imageworks

Tennis har altid været en populær disciplin indenfor computerspil, men Passing Shot skiller sig ud fra de andre spil på et afgørende punkt: du ser banen oppefra (bortset fra selve serveren, der bliver vist fra baglinjen). Bolden bliver større, jo højere op den kommer.

Det er denne usædvanlige synsvinkel, der spolerer gameplayet i Passing Shot. Det virker simpelthen så urealistisk, at man slet ikke føler, at det er tennis, man spiller. Men det værste er, at hele banen ikke kan være på skærmen på een gang. Det betyder, at billedet scroller med bolden, så din spiller simpelthen

STRIKE EAGLE II

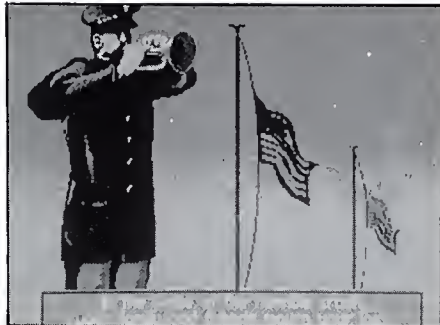


PC

Kr 629

Selvom spillet er meget nemt at gå til og har enkelte nye features, kan det ikke betragtes som andet end den follow-up, det iøvrigt også er ment som. Det er enormt fængende i starten (bl.a. pga. de mange views), men missionernes ensformighed gør, at har du et Microprospil, så er der ikke meget at hente her. Har du derimod ikke et flyspil, og må det ikke være for svært, er det her et meget sjovt spil.

Grafik	93%
Lyd	65%
Fængende	95%
Fængslende	67%
OVERALL	82%



UPDATE

Det er endnu ikke afgjort, om F15 Strike Eagle II vil blive konverteret til andre computere. Det ville ellers være rart med en Amiga-version.

Den største nyhed er faktisk, at du kan følge spillet fra 11 (!) forskellige synsvinkler. Du kan være lige bag dit fly, du kan følge et missil du har affyret (særlig underholdende), du kan se dig selv fra et fjendtligt fly etc. Der er også muligheder for at se fjenden affyre sine missiler, eller se fly der letter, og det er da også meget sjovt i starten. Men efterhånden bliver det kedeligt med alle grafik-sekvenserne, selvom de er mesterligt udført.

Og så er det ellers med at få flyveørerne ind under hjelmen, og komme igang. Måske er selv Microprose begyndt at tro på Glasnost og Perestrojka, for der er ingen missioner til Sovjet, men derimod til Vietnam, Libyen, Den Persiske Golf og den sværeste Mellemøsten, der er et sandt inferno af død og ødelæggelse. Du får opgivet et primært og et sekundært mål, som du ved hjælp af diverse navigationspunkter hurtigt og nemt finder. Så affyrer du et par missiler, som du ser ramme, plaffer et par fly ned, molestrer diverse installationer, tilintetgør et par venlige fly for hyggens skyld (he.. he.. he..) og ender med at flyve hjem.

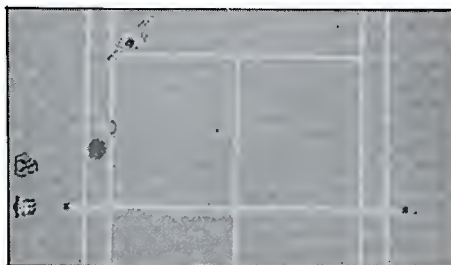
Her har du så mulighed for at gennemse din mission, med "fotografier", hver eneste gang der er sket noget spændende på din rute. Og alt efter hvor stor succes du har haft, bliver du forfremmet og får medaljer. Herefter er det bare at sætte sig op i flyet igen, dræbe flere røde og sådan fortsætter det i en uendelighed.

Christian

forsvinder ud af skærmen. Du har altså ingen mulighed for at vide, hvor på banen han befinder han sig, og når bolden (og dermed skærmbilledet) vender tilbage til din banehalvdel, er det ofte for sent at reagere.

Det er ærgerligt, for Passing Shot kunne have været et rigtig godt spil, hvis bare synsvinklen havde været en anden. Der er nemlig mange forskellige slag at vælge imellem, flere sværhedsgrader og forskellige baner. Kedeligt, at gameplayet skulle ødelægges med en så stupid synsvinkel.

Søren

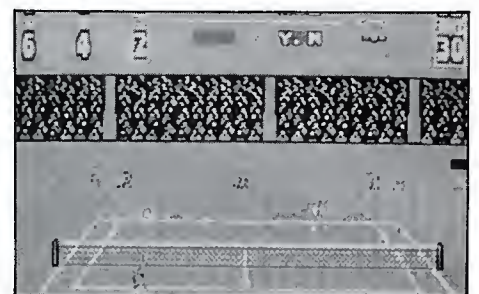


AMIGA

Kr 349

Grafikken er ret primitiv, og din mand er dårligt animeret. Der ser ud som om, han slæber fødderne efter sig, når han løber. Lyden er til gengæld god, med mange realistiske samples - f.eks. det karakteristiske "støn", hver gang man server. Gameplayet undermineres desværre af, at man kun kan se sin spiller halvdel af tiden.

Grafik	64%
Lyd	82%
Fængende	46%
Fængslende	42%
OVERALL	45%



COMMODORE 64

Bånd kr 189, disk kr 279

Grafikken er rimelig flot, og lydeffekterne er også gode, selvom der ikke er samlet tale som i Amiga-versionen. Lyden af bolden, der rammer ketsjeren er meget realistisk lavet. Desværre lider spillet af præcis den samme skavank som de andre versioner, og det ødelægger næsten hele fornøjelsen.

Grafik	67%
Lyd	81%
Fængende	46%
Fængslende	42%
OVERALL	47%

UPDATE

Fås også til ST (kr 349) samt Spectrum og Amstrad (kr 179).

TIPS

KICK OFF

Her er lidt tips, som er skrevet til Amiga-versionen, men som sikkert også kan anvendes i de andre udgaver af spillet: Hvis du har fået en streng dommer, så kan du bevidst spille på at få så mange frispark og (endnu bedre!) straffespark som muligt. Det ville jo heller ikke gøre noget, om modparten fik sine spillere udvist, vel? Det, du kan gøre, er følgende: Når en modspiller ligger ned (f.eks. efter en glidende tackling), skal du hurtigst muligt løbe hen over ham med en af dine egne mænd. Dette vil næsten altid indbringe dig et fri- eller straffespark + (med lidt held) en advarsel til det andet hold. Hvis du spiller mod en

urutineret modstander, kan du tit løbe ham over ende, når du giver bolden op. Taktikken går i al enkelhed ud på straks at storme ned mod hans mål, uden at aflevere. Hvis din modspiller ikke er forberedt på denne manøvre, vil du næsten altid nå helt ned i hans straffesparksfelt, hvor du selvfølgelig scorer (eller hva'?).

De to vigtigste færdigheder i dette spil er TIMING og AFLEVERINGER. Når du ved, hvornår du skal trykke på fire for at tæmme en bold, vil du altid kunne erobre bolden efter et målspark. Uden sammenspil kommer du heller ingen vegne, så det er også vigtigt, at du vænner dig til den særlige teknik med at holde skydeknappen nede.



XYBOTS

Anders Rohde har indsendt følgende tips til spillet: Selvom det kan være fristende at tage hver sin rute gennem labyrinten i two-player mode, så er det ikke nogen god ide. En af de store fordele ved at være to spillere er netop, at man kan beskytte hinanden, når man bliver angrebet.

Det kan godt lade sig gøre at skyde en Xybot, selvom du ikke kan se den. Hvis du ser et

laser-lyn komme ud af mørket, så skyd i den retning. Der er ingen grund til at vente, til fjenden kommer tættere på.

Rundt omkring i labyrinten er der genveje til de senere levels, men de er godt gemt. Både level 1 og level 4 indeholder mindst een genvej til level 7.

Hvis du ikke ved, hvad du skal gøre, så skyd! Nogle af væggene kan smadres på den måde, så du pludselig finder en ny passage, eller



LORDS OF THE RISING SUN

Disse gode råd til Cinemaware's Japanske kampsimulation kommer fra Ole Jespersen:

Det er bedst at deltage i slagene, da du ellers mister en masse mænd. Øv dig i at jage den ridende general tilbage,

da dette i mange tilfælde kan give dig en hurtig sejr.

Det er ikke klogt at indlade sig på belejrings sekvensen, medmindre man er helt sikker på man kan klare det.

En af de allervigtigste faktorer i spillet er dine soldaters styrke. En lille, stærk hær kan som regel nemt klare sig mod en stor, svag modstander. Dine soldater er altid trætte efter en lang march, så sørg for at de får lejlighed til at hvile sig, før de skal i kamp.

BARBARIAN II

Michael Kamp har levet op til sit navn i dette nye Amiga-spil, og resultatet er disse nyttige tips:

På bane 4 skal du have diamanten fra bane 2, for at passere den første dæmon. Den anden dæmon er også svær, da den både spyder ild og slår ud efter dig. Stil dig så den lige akkurat ikke kan nå dig.

Når den nu første gang slår ud, efter at den har spyet ild, skal du springe frem og ramme den (tryk fire og ryk til venstre). Derefter skal du trække dig tilbage.

Drax skal ordnes på samme måde. Dog skal du her vente, til han holder en pause, før du springer frem og kapper knoppen af ham!

BUTCHER HILL

Hvis du har problemer med de røde, i dette Vietnam-spil fra Gremlin, så se her.

Level 1: Skriv "RATTLE AND HUM" for cheatmode.

Level 2: Skriv "WIDEAWAKEINAMERICA" for cheatmode.

Level 3: Skriv "JOSHUATREE" for cheatmode.

Desuden kan du på en hvilken som helst level skrive "MAP", for at få adgang til map-editoren.

WICKED

Anders Rohde har sendt os disse tips til årets mest uhyggelige Amiga-spil:

Det er vigtigt, at du hele tiden er opmærksom på, om der en ny ond spore på vej. Du kan høre det ved en sirene, der lyder hver gang en spore bliver dannet. Når det sker, skal du glemme alt andet, og koncentrere dig 100% om at eliminere den onde spore, inden den bliver til en ny-portal.

Du kommer ingen vegne med at brede dit tilfældigt og formålsløst rundt på skærmen. Sørg for at opbygge en

base, som er rimelig nem at forsvare (f.eks. et hjørne). Herfra kan du så stille og roligt brede dig ud over resten af banen.

Den hurtigste måde at få bugt med en gruppe onde celler på, er at omringe den med gode portaler.

Først og fremmest skal du koncentrere dig om at udrådere de blå celler, som ligger tættest på dine egne celler. Ellers risikerer du, at en ond spore danner en portal på stedet, og udspyer en masse blå celler oveni dine gule. Der er ingen grund til at skyde blå celler, hvis de ikke udgør nogen trussel. Det er bare spild af tid og kræfter.



FOFT

Hvis du gerne vil være rig i en fart, så ser her hvad Ole Jespersen har fundet ud af:

Hvis du har tålmodighed, kan du skrabe en masse penge sammen ved at blive på den samme rumstation hele tiden. Gå ind i trading-computeren og hold øje med pri-

sen på sølv. Køb nu så meget sølv, du kan komme afsted med på een gang. Vælg nu Quit nogle gange, indtil du er ude af handels-computeren. Gå straks tilbage til oversigten over de ædle metaller, og du vil se at sølv-priserne hele tiden ændrer sig. Når de er højest, sælger du dit sølv igen. Vælg nu Quit igen, og gentag ovennævnte procedure, indtil du synes du er rig nok.



DRAGON'S LAIR

Hvis du stadig sidder fast i denne "tegnefilm" til Amiga-en, så kast et blik på denne komplette løsning, indsendt af Ole Jespersen:

DISK 1

Hængebroerne

Sving dit sværd, når tentaklerne kommer nærmere. Mens de trækker sig tilbage, skynder du dig at hive joysticket OP, hvorved du kravler op gennem hullet.

Rummet

Hiv joysticket til HØJRE, straks efter at døren blinker. Dette sker lige efter at "Drink me" skiltet har blinket.

DISK 2

Grotten

Hvis du kommer ind fra højre, skal du bevæge dig VENSTRE,

HØJRE og VENSTRE, så snart trinene begynder at blinke. Hvis du kommer ind fra venstre, er det lige omvendt.

Rummet

Når tentaklen falder ned fra loftet, gør du følgende: Hvis døren er til højre: FIRE, OP, HØJRE, NED, VENSTRE, OP. Hvis døren er til venstre: FIRE, OP, VENSTRE, NED, HØJRE, OP.

DISK 3

Rummet

Så snart Dirk samler flasken op, vil han blive angrebet af et monster, hvorpå scenen skifter. Så snart dette sker, skal du trykke på FIRE for at dræbe monstret.

Sejlturen

Bevæg dig mod VENSTRE og HØJRE for at undgå hvirvelstrømmene. Hvis du ender til venstre, gå da VENSTRE og OP

for at komme videre til næste skærm. Hvis du kommer ind fra højre er det omvendt.

DISK 4

Ridderen

Hvis du har sværdet i højre hånd, rykker du joysticket til HØJRE, VENSTRE, OP, VENSTRE, HØJRE, VENSTRE, HØJRE. Hvis du har sværdet i venstre hånd, rykker du joysticket til VENSTRE, HØJRE, OP, HØJRE, VENSTRE, HØJRE, VENSTRE.

Boldene

Hiv NED i joysticket, når den lille bold passerer. Dette gentages for alle 6.

DISK 5

Rummet

Bliv ved med at skubbe joysticket OP!

Hulen

Hvis de bevægelige objekter er til højre, rykker du joysticket HØJRE, VENSTRE, NED. Hvis de derimod er til venstre, erstattes dette med VENSTRE, HØJRE, NED.

Herefter skal du gå NED, for at gribe objekterne. Når prinsessen siger "Use the Magic Sword", skal du blive ved med at trykke på FIRE.

DISK 6

Det endelige opgør!

Start med at gå NED. Bevæg dig nu hen mod hans hovede (VENSTRE og HØJRE, som det nu er nødvendigt). Når Dirk har fået det magiske sværd, hiver du joysticket NED. Gør dette tre gange. Når scenen skifter trykker du FIRE for at dræbe den onde drage. Tillykke, du har reddet prinsessen!

TIP & VIND!

CA's "ACTION TIPS" er ikke alene Danmarks bedste tips sektion. Det er også den mest gavmilde! ALLE læsere, der får deres indsendte tips trykt her i bladet, bliver belønnet med de nyeste topspil til deres computer. Så hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:

ACTION Tips
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K

PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er omtalt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores LÆSERMARKED under rubrikken "Opslagstavlen". Gør kort rede for dit problem, og skriv din adresse eller tlf. nummer. På den måde kan du få hurtig og direkte hjælp, hvis en af vores mange hypermega-multi intelligente (og hjælpsomme) læsere svarer dit nødråb!

TOP TIPPERE!

De kloge hoveder bag denne måneds Action TIPS er: David A. Mwaipaya, Sdr. Bjert, Michael Leck, Gandrup, Anders Rohde, Roskilde, Morten Heiberg, Ølstykke, Thomas Jørgensen, Esbjerg, Ole Jespersen, Randers, Michael Kamp, Holbæk. De har ALLE fået tilsendt flotte spil-præmier som tak for hjælpen.

TIPS

Som sædvanligt er Danmarks smarteste snydehjørner tæt pakket med tips, som hjælper dig med at få mere ud af dine spil.



THE REAL GHOST BUSTERS

Hvis der skulle sidde et par sado-masochister derude, som virkelig ønsker at komme gennem første bane i denne katastrofe af et spil, så er her et lille tip til C64 bånd-versionen. I stedet for at spole båndet tilbage, når du dør, kan du bare lade det køre. Den næste bane vil nu blive kørt ind, og du kan fortsætte "spillet".

AAARGH!

Ja, det hedder spillet faktisk - og manden bag dette tip hedder Michael Leck:

For at vinde det hvide dinosaur-æg, skal man kæmpe mod det andet uhyre, hvilket godt kan volde problemer.

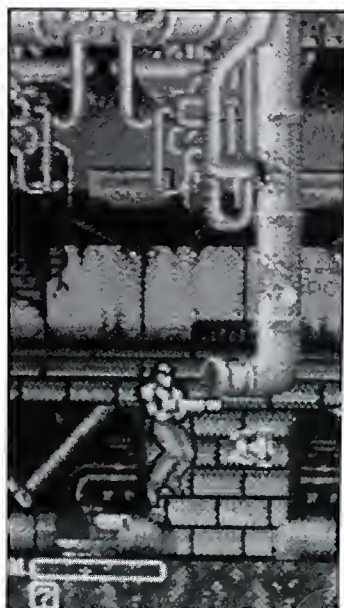
MEN man skal faktisk bare holde fire-knappen nede, mens man holder joysticket til den side, hvor uhyret står.

Vælger du Lizard, rykker du til højre, indtil du har fundet ægget. Vælger du Ogre, rykker du til venstre.

FORGOTTEN WORLDS

Det er som regel bedst at holde sig nederst til venstre, da de fleste aliens kommer frem fra højre. De fleste uhyrer kommer i symmetriske "bølger", så hvis du placerer dig foran den forreste alien, skulle det være muligt at gøre det af med hele flokken. Ormene på anden level kan ikke dræbes, så det gælder om at huske, hvor de dukker op, så du kan undgå dem.

Og så til sidst et smart lille cheat, som i hvert fald skulle virke på 16-bit versionerne: Skriv ARC på titel-skærmen, og tryk på HELP tasten. Mens du spiller, kan du ny trykke S for straks at komme videre til butikken, eller L for at springe direkte til næste level.



GARFIELD

David A. Mwaiyaya har sendt os den komplette løsning til dette gode, gamle Garfield-spil.

Start med at gå ud på gaden (gennem haven) og find lygten. Gå så tilbage til huset, og når du er inde i huset, gå da til højre, indtil du finder et hul i gulvet. Hop ned gennem hullet, og undgå kæmpe-rotten. Gå så til højre indtil du ser Bettemus. Spark ham, og han smider en legetøjsmus fra sig. Saml musen op, og kravl op til overfladen.

Find helseforretningen og smid musen på gulvet. Der vil så dukke en småkage op på hylden. Tag den, og gå ned i kloakken igen. Gå hen til rot-

ten og smid småkagen. Rotten tager den, og løber væk. Gå hen til kisten, og spark låget op.

Tag nøglen, og gå hen til parken, hvor du lægger nøglen længst til højre. Gå nu tilbage til haven, og tag skovlen. Gå ind i hardware forretningen og læg skovlen. Tag så pengesedlen, og gå hen til helseforretningen igen. Læg pengesedlen, og der dukker nogle fuglefrø op. Tag dem, og gå over i parken. Læg så frøene på jorden og tag nøglen. Der vil nu flyve en fugl hen og samle dig op. Den flyver dig til hundekennelen. Lås Signe ud, og spillet er færdigt!

BLASTEROIDS

Hvis indgangen til næste level dukker op, før du har indsamlet alle krystaller og bonusobjekter, så skift til det hurtige rumskib, da det er bedre til at modstå den magnetiske tiltrækning fra indgangen. På den måde kan du bedre nå at

indsamle de sidste ting, før du fortsætter.

Når du kæmper mod Mukor, så hold dig så vidt muligt i et af skærm-hjørnerne, da han sjældent vover sig helt derud.

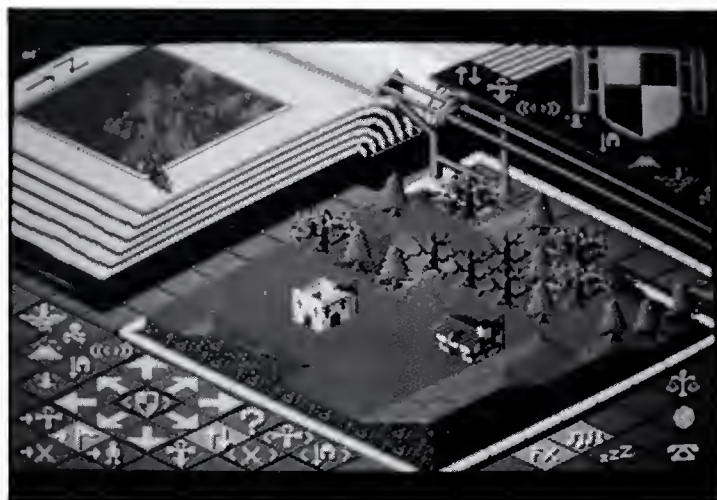
DRILLER

Morten Heiberg er manden bag disse tips til det første spil i Incentive's originale "Free-scape" serie. Dette skema viser, hvor tårnene skal placeres:

	X	Y
Alabaster	4496	4096
Amethyst	6400	6050
Aquamarine	5120	2896
Basalt	0930	2240
Beryl	7104	3512
Diamond	4096	3472
Emerald	3746	4096
Graphite	1680	6336
Lapis Lazul	4096	3746
Malachite	5952	5026
Niccolite	0512	1698
Obsidian	6656	6306
Ochre	1808	6720
Opal	7394	7744
Quartz	2768	1792
Ruby	3746	2550
Topaz	3077	1310
Trachyte	4496	6912

Hvis I ikke finder gas på disse koordinater, så prøv at dreje 90 grader, og forsøg så igen. Hvis nogen har problemer med at klare den sidste sektor (Trachyte), så skal det gøres sådan: Bevæg dig langs med kraft-feltet i en vinkel på 45 grader, indtil lyden ændrer

sig. Vend dig så mod kraft-feltet, og gå igennem det. Skyd den nederste krystal, den midterste krystal og krystallen til højre, så kun pyramiden til højre bliver tilbage. Skyd gulvet for at smadre generatoren, og placer dit boretårn.



POPULOUS

I sidste nummer kunne vi afsløre koderne til de første 50 levels i dette guddommelige spil. Hvad er mere naturligt, end at vi i dette nummer følger succesen op med koderne til de næste 50 levels?

51: BUGWILLIN
52: SHADOGODON
53: COROPERT
54: BINMEOUT
55: SADMPT
56: LOWHIPBAR
57: QAZOUTER
58: VERYELIN
59: MINGBDON
60: HAMINMAR
61: FUTLOPLUG
62: SUZT
63: DOUPEBAR
64: SHIOZER
65: HURTIKEING
66: JOSOGOORD
67: TIMOMAR
68: CALMELUG
69: SCOMPILL
70: SWAHIPMET

71: KILLQAZED
72: EOAEING
73: BURGBORD
74: MORINCON
75: NIMLOPILL
76: BILTHILL
77: RINGOXMET
78: WEAVEAED
79: ALPIKEHAM
80: BADOGOOND
81: IMMOCON
82: HOBMEILL
83: BUGMPTORY
84: SHADKOPEND
85: CORQASME
86: BINEHAM
87: SADGBOND
88: LOWINLOW
89: QAZLOPICK
90: VERYYTORY
91: MINOXEND
92: HAMEAME
93: FUTIKEOLD
94: SUZOGOBOY
95: DOUOLOW
96: SHIMEICK
97: HURTDIHOLE
98: JOSKOPLAS
99: TIMQAZAL
100: CALEOLD



SUPER HANG-ON

Her er endelig en cheat-mode, der VIL noget! Det lyder utroligt, men med denne lille rutine kan du udstyre din mo-

torcykel med... et maskinge-vær!

Først skal du dog slå den højeste highscore, hvilket dog

ikke skulle være det helt store problem. Vælg en af de lette baner - f.eks. Afrika. Skriv nu 750J øverst på highscore-listen, og det skulle nu ændre sig til "....". For at sætte gang i løjerne, skal du holde følgende taster nede, mens skærmen skifter til options-skærmen: CTRL, ALT (den venstre), Z og T.

Så snart du slipper T-tasten, vil du blive bedt om at indtaste nye tal for vejsvingene (skriv f.eks. de originale tal, som er 60 for yder-sving og 45 for inder-sving). Du affyrer dit nye maskingevær ved at trykke på Amiga-tasten. Du kan ikke alene udrudere modstanderne, men også forhindre dem i vejsiden. Det er som at få et helt nyt spil!

LICENCE TO KILL

Et lille tip fra Michael Leck: På den svære scene, hvor du står på vandski efter flyet, skal du bare sørge for hele tiden at holde dig bag flyets ene ponton, da der aldrig dukker klipper og bøjer op der.

FALCON

Ole Jespersen fortæller, at hvis du holder CTRL og X-tasterne nede samtidig, får du ekstra ammunition til maskingeværret + 9 Sidewinder missiler. Dette lille trick kan du gentage, så tit det skal være!

LÆSERMARKED

KØBES:

Voice Master til C64. Pris: 300-350 (PS: Den skal være til kassette).
53 670934

Interceptor til Amiga.
42 122264

Spill, nytteprogram på kassett/cartridge til Panasonic MSX computer ønskes købt. Send liste m. prls til Espen Johnsen, Skutev. 6A, N-4624 Kr. Sand, Norge.

SÆLGES

Zak Mcracken originalt spil til Commodore 64/128. Pris: 100 kr.
53 437175

Commodore 64 med farve-monitor, diskette station, printer, joystick, manualer, cartridge m. bl.a. Dload, spil, seriøst software. 4000 kr. Spørg efter Mark.
01 743042

C64 båndspil: Ikari Warriors, Cosmic Causeway, Beach head II, View to a Kill, Winter games, Desert fox, World games. Sælges samlet for 200 kr.
06 159619

Se her... Spar 9000 kr. Professionel synthesizer Casio CZ 5000 med 8 spors sequenser, midi, keysplit, tonemix, mange lyde, memory + tilbehør. Nypris 13000 kr. Sælges for 4000 kr. Ring til mig mellem kl. 18-21.
31 343449

Bøger til Commodore 64. Mange forskellige. Pris pr stk: 100 kr. 86 272517

KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X):

KØB ☐. SALG ☐. BYTTE ☐. OPSLAGSTAVLEN ☐.

Annoncetekst (max 40 ord): _____

Telefon-nr: _____

Kuponen sendes til:
COMPUTER ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Tusinder af computer entusiaster over det meste af Skandinavien bruger CA's LÆSERMARKED som mødested, når de vil købe, sælge, bytte, eller på anden måde udveksle informationer. Hvad med dig?

Wico joystick til ca. 50 kr. Sælges også: C64 spil, bl.a. Hawkeye, Pneumatic hammers, Summer games osv. til lave priser. Spørg efter Rene.
86 936361

Okimate 20 farveprinter med papir og farvebånd. Kr. 1200.
42 122264

C64: Vildt skydespil sælges for 45 kr. Ring nu!! Bånd og disk. Kontakt MAdS.
42 139477

C64 ny model, C1802 farve-monitor, C1541 II diskdrev, Commodore datasette, diskbox til 100 stk., diskdoble, 60 disks, 1 joystick, originalspillet Deja vu på disk. Ialt kun 3500 kr. Sælges også uden diskette station for 2500 kr.
42 917748

Amiga musik sælges. 12 musikstykker for 20 kr. Henv. Jimmi.
59 444927

Originale spil til Commodore 64. Action, strategi og adventure. Priser fra 50 kr. Ring og hør nærmere.
86 272517

Budgetprogram plus til Commodore 64 med printer. Bl.a.

med udskrivningsrutine, save/load rutine, kontantbeløb. Meget brugervenligt. StarSky-produkt. Incl. disk kr. 50 kr. 42 274499

PC-software! 3 programmer: Mandelbrots fraktaler, Password beskyttelse ved boot, PC-TALK: konverser med din PC. Leveres på 5 1/4" eller 3 1/2" disk incl. manual for 100 kr (excl. disk og forsendelse). Kom med en specificeret opgave, vi løser den. Henv. Peter på tlf. 42 171302 eller Lars på tlf.
42 171941

Amiga programmer (originaler): Deluxe Video, Deluxe Productions, TV Show, TV Text + masser af spil. Priser fra 100 kr.
86 272517

Amstrad CPC6128 m. indbygget diskdrev, instruktionsbog, båndoptager, joystick, 4 disketter + 11 spil. Altsammen er 100% OK. Kun lidt brugt. Kr. 2500. Ring efter kl. 17.00
42 306471

Originale spil til PC, Atari ST og Amstrad. Mange nye. 150 kr. pr. stk.
86 272517

BYTTES:

Professionel synthesizer Casio CZ 5000 med 8 spors sequenser, midi, keysplit, tonemix, mange lyde, memory + tilbehør. Nypris 13000 kr. Byttes for Amiga 500. Ring til mig mellem kl. 18-21. 31 343449

C64: Kick Off + Defender of the Crown. Ønskes: NATO Commander eller CRusade in Europe. Ingen piratkopier. Henv. Nikolaj. PS: Kan byttes til andet.
31 504283

64 Bånd, Batman Part 1-2,

BEMÆRK!
Det er ulovligt at sælge og videre-distribuerer piratkopieret software. Annoncer, der skønnes at omfatte sådanne kopier, vil ikke blive optaget. Redaktionens påtager sig imidlertid intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.

Baal byttes med flyspil f.eks. F15 Strike Eagle, Acro Jet, Jet, Chucks Adv. Flight Trainer. Henv. Søren.
86 436652

OPSLAGS-TAVLEN:

Hvis du er interesseret i at blive medlem af en computerklub, så se her: Det koster 30 kr. pr. halvår og der udkommer et blad 11 gange årligt. Alle kan være med! Spørg efter Brigi 74 490856

The Perfect Team søger MC68000 programmører, grafikere og musikere til fremstilling af demo'er. Er du interesseret, og har du en Amiga, så skriv til: The Perfect Team, Skibsgade 37D, 9500 Hobro. Send meget gerne prøve på din kunnen! (demo, programmer, billeder og Soundtracker sange).

Amstrad freaks se her!! Vil du lære MC, Basic og bytte progs, informationer angående RAM/ROM el. noget helt tredje. Ring til Bent (tir-søn mellem 16.00 og 21.00)
42 392916

Vi er to friske drenge, som gerne vil skrive sammen med andre C64 ejere, og bytte programmer og spil.
57 671237

Hjælp søges til Maniac Mansion. Hvor finder man koden til pengeskabet bag billedet, til døren til laboratoriet! Hvordan får man "demo-tape" sendt afsted + finde weird ed's plan! 42 200951

ZXSpectrum brugerklub (også QL, ZX81). Klubblad, PD programmer, bibliotek mm. Årligt kontingent 110 kr. Over 200 medlemmer. 75 815935

DIN FØRSTE JULEGAVE...

– får du allerede den 30. november!

GHOSTBUSTERS II

Eksklusivt! Vi er først med tilbundsgående info om julens helt store spil – og filmhit. Læs alt om det nye spil, plus spændende inside-viden om, hvordan filmens fantastiske effekter er blevet til. Med eneret for Computer ACTION!

ARCADE ACTION

Levende reportage fra arcade maskinernes mekka – "Electrocoin" i London. Vores udsendte spiltester flipper totalt ud over alle de nye arcadespil. Læs om de nye maskiner, længe før de overhovedet kommer til Danmark!

MADE IN DENMARK

Vi rapporterer fra et stort lukket møde, hvor de danske spilprogrammører lægger store fremtidsplaner. CA fik lov at være med, og i denne artikel kandu læse nyt om alle de danske spil, der er på vej!

DUNGEONS & DRAGONS

Nyhed! The Magic One! år en ansigtsløftning i dette nummer, hvor vi brænder op for en ny fantasy-sektion, hvor du nu også kan læse om rollespil.

USIGELIGE RÆDSLER

CA har gjort endnu et eksklusivt kup! Alle kender Rod Pike – manden, hvis spil er så voldelige, at de i England er blevet forbudt for børn under 18. Nu har vi overtalt den berømte englænder til at skrive en uhyggelig horror novelle – specielt til CA's læsere!

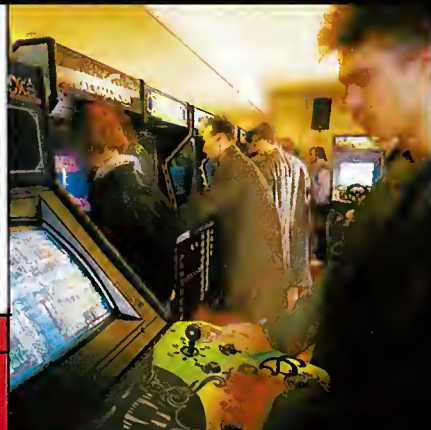
SKØRE JULEGAVER

CA's ustyrlie englænder – Mel Croucher – giver her sit personlie bud på årets absolut mest vanvittige julegaveideer. Det er utroligt, hvad der findes af teknologiske indretninger, og vores allesammens "onkel Mel" får prøvet lidt af hvert!

Computer ACTION # 5
MÅ
ÅBNES
FØR
JULEAFTEN!



GHOSTBUSTERS II



ARCADE ACTION



MADE IN DENMARK



DUNGEONS & DRAGONS



USIGELIGE RÆDSLER

SKØRE JULEGAVER

Vi gør opmærksom på, at de synspunkter, der kommer til udtryk i "Apropos", ikke nødvendigvis svarer til redaktionens holdning. Hvis DU ønsker at skrive et indlæg til denne spalte, så send dit manuskript + pasfoto til adressen forrest i bladet, og mærk kuverten "Apropos". Værden venter på din mening!

SUS (Sammenslutningen af Udbydere af Standardprogrammer) er en organisation, som prøver at bekæmpe den ulovlige piratkopiering af spil og anden software. "Apropos" er i denne måned skrevet af Niels M. Andersen, som er advokat i SUS.

STOP PIRATKOPIERINGEN!

Piratkopiering er et stort problem for udbydere af standardprogrammer, fordi hver gang et stykke software bliver piratkopieret, mister udbyderen omsætningen af det pågældende program. Udbyderen af programmet får sit forretningsgrundlag forringet, og for de udbydere, hvis programmer i særlig grad piratkopieres (hvilket navnlig gælder spil-udbydere), er det meget vanskeligt at drive en fornuftig forretning. Spil-piraterne forsøger at undskylde deres piratkopiering med, at priserne for originale programmer er alt for høje. Denne argumentation er helt uholdbar. Det er også ulovligt at stjæle i et supermarked, uanset at man måtte finde priserne i supermarkedet for høje. Derudover er de høje priser for en stor del skabt af piraterne selv. Hvis 95% af de eksemplarer af et givet spil, der omsættes, var blevet købt på sædvanlig måde, i stedet for at være piratkopier, så ville udbyderens indtjening til dækning af udviklingsomkostninger, administration mv. have været langt større, og prisen på det pågældende program kunne dermed være meget lavere. Da udbyderen som følge af piratkopierin-

gen kun sælger et meget lille antal af hvert spil, er udbyderen nødt til at sætte prisen højt, for at få dækket alle sine omkostninger.

Alle kan vel blive enige om, at dette er en ond cirkel, som må brydes. Piraterne hævder, at cirklen bør brydes ved, at firmaerne sætter priserne ned. Problemet er, at priserne for de originale produkter aldrig vil kunne konkurrere med priserne på piratprodukter. En piratkopi kan fremstilles for omkring 0 og op til kr. 10,00, og det er urealistisk at forestille sig, at priserne for originale produkter skulle kunne komme så langt ned, når udbyderen af produktet samtidig skal have en rimelig dækning af sine omkostninger. Der vil derfor stadigvæk, selv med meget kraftige prisreduktioner, være et incitament for piraterne til at foretage piratkopieringen, selv om incitamentet nok vil være mindre.

Derfor er den eneste løsning på den onde cirkel, at piraterne stopper deres ulovlige virksomhed og i stedet begynder at købe originale programmer. Jeg er sikker på, at hvis en sådan udvikling for alvor slår igennem, vil priserne på spil falde drastisk.

Den onde cirkel er både til

skade for udbydere af spil, som angivet ovenfor, men er lige så høj grad til skade for brugerne. Såfremt der ikke er tilstrækkelig god økonomi i at udvikle og sælge edb-spil, vil udbydere langsomt blive kvalt, hvilket allerede er ved at ske for de danske spiludbydere. Tilbage vil være udenlandske spiludbydere, som for at begrænse deres udviklingsomkostninger, ikke vil udvikle så komplicerede og gode programmer, som brugerne kunne ønske sig, men i stedet vil søge at udvikle simple programmer, som ikke har kostet det store at udvikle. Ingen, heller ikke piraterne, kan være interesseret i denne udvikling. De pirater, som foretager den ulovlige kopiering og udbyder kopierne, risikerer fagedforbud, erstatning og eventuelt straf. SUS forfølger selvfølgelig de krænkelse, som vi konstaterer. Men vi kan kun retsforfølge et begrænset antal, og kan dermed ikke alene bryde den onde cirkel. Den kan kun brydes ved et samarbejde imellem udbydere af spil og de pirater, som idag kopierer og sælger ulovlige kopier af spillene. Piraterne må tage initiativet, så derfor... STOP PIRATKOPIERINGEN!!



Niels M. Andersen,
SUS



FIND GULD!

Der er kroner at spare ved at abonnere på Computer ACTION. MANGE kroner!

FORHANDLER LISTE

BY	FORRETNING	ADRESSE	TLF. NUMMER
Allerød	Allerød Computer	M.D. Madsensvej 12	42 277578
Brønderslev	Dam Foto & Computer	Algade 76	98 820770
Fredensborg	Foto Ole	Jernbanegade 3	42 284045
Fredericia	Photo-Team	Gothersgade 19	75 922454
Frederikshavn	Dam Computer	Danmarksgade 49	98 421910
Frederiksværk	Sandner Computer	Nørregade 26	42 120065
Grenå	V. Hansens Boghandel	Torvet 8	86 321933
Haderslev	Flemming Andersen	Nørregade 2	74 520022
Hellerup	Reffling	Strandvejen 155	31 622442
Helsingør	Lokal Lyd	Stengade 30	49 211107
Herning	Herning Elektronik	Vestergade 13	97 225844
Hillerød	C.P. Data	Slotsgade 10	42 265820
Holbæk	Hagner	Ahlgade 26	53 430535
Holstebro	Computershoppén	Hafnia Hus	97 410034
Horsens	Fotohuset	Thonbogade 5	75 622313
Ikast	Søndergård Computer	Strøget 22	97 151175
København	Betafon	Istedgade 79	31 310273
Kolding	Fotomagasinet	Østergade 11	75 523522
Kolding	Photo-Team	Helligkorsgade 16	75 520070
Kværndrup	H.N. Data	Stationsvej 1	62 272218
Næstved	Georg Christensen	Axeltorv 10	55 770969
Nyk. Falster	Digi-soft	Tværgade 6	54 858385
Nyk. Mors	Dam Foto & Computer	Vestergade 4	97 723972
Randers	Center Foto	Slotscentret	86 430955
Ribe	Ribe Foto & Computer	Nederdammen 37	75 423311
Roskilde	Reidl Computer	Algade 27	42 354042
Silkeborg	Søndergård Computer	Vestergade 16	86 822799
Skive	Chr. Richardt	Nørregade 16	97 524466
Sønderborg	Photo-Team	Perlegade 49	74 423265
Sønderborg	Ingversen	Rådhusortet	74 423966
Stenløse	Foto-Huset	Stenløse Center 46	42 170190
Struer	K.S. Foto & Computer	Vestergade 3	97 851909
Thisted	Dam Foto & Computer	Frederiksgade 8	97 923992
Vejle	Byskov Computer	Nørregade 24	75 823088
Viborg	Vestergade Computer	Vestergade 4	86 610883
Viborg	Dam Foto & Computer	Sct. Mathiasgade 62	86 615899
Vordingborg	Distributøren	Algade 9	53 776300
Ølstykke	Computercentret	Frederiksborgvej 7	42 179494
Åbenrå	Photo-Team	Nørreport 19	74 626601
Ålborg	Knud Engsig	Bispensgade	98 126666
Århus	Photo-Team	Bruunsbro 11	86 128060
Århus	Jens Basse Computer	Ryesgade 37	86 132232

COMMODORE 64

Denne måneds eksklusive tilbud til CA-abonnenterne består af en lang række spil fra US Gold. Prisen er simpelthen latterligt lav - hvis du altså er abonnent. Hvis du derimod er en af de få, der endnu ikke har tegnet abonnement på Computer ACTION, så brug kuponen her på siden. Fordelene er til at få øje på!

Vælg FEM af nedenstående spil for KUN
BÅND: kr 199,-
eller
DISK: kr 249,-

Street Fighter (bånd)
Last Duel (bånd)
Roadblaster (bånd)
Octopolls (bånd)
Blonic Commando (bånd/disk)
Human Killing Machine (bånd/disk)
LED Storm (bånd/disk)
The Deep (bånd/disk)
4th and Inches (disk)
4X4 Off Road Racing (disk)
Black Silver (disk)
Street Sports Soccer (disk)
Psycho Pigs UXB (disk)

AMIGA

Vælg TRE af nedenstående spil for KUN kr 249,-

Destroyer
Winter Games
Wizard Warz
Led Storm
Last Duel
Human Killing Machine
Side Arms
The Deep
4th and Inches
4X4 Off Road Racing
Road Blasters
Final Assault
Sub Battle Simulator
The Games - Winter edition

BEMÆRK!

* Disse tilbud gælder i de forretninger, der er nævnt i forhandler-listen her på siden.

* Tilbudet gælder KUN for abonnenter på Computer ACTION. Som bevis på, at DU er CA-abonnent, kan du vise din forhandler et eksemplar af bladet (bagsiden er stemplet med dit navn og adresse) + evt. ID.

* Der er ingen garanti for, at alle de nævnte titler findes i alle forretninger. Tilbudet gælder så længe lager haves.

* God guld-jagt!



Vil DU være CA-abonnent?

☐ **JA, SELVFØLGELIG!**

Giv mig omgående et abonnement på Computer ACTION. Et helt års forbrug (11 numre) for KUN 295 kr.

Som abonnent kan jeg drage fordel af de eksklusive tilbud på denne side. Jeg kan desuden benytte adventure-sektionens populære telefon-helpline, helt gratis!

Beløbet er — Vedlagt i check. — Girokort ønskes tilsendt.

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Send kuponen til:
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K
Eller bestil dit abonnement på tlf: 33 912833

DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FDR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore

For di fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER.

